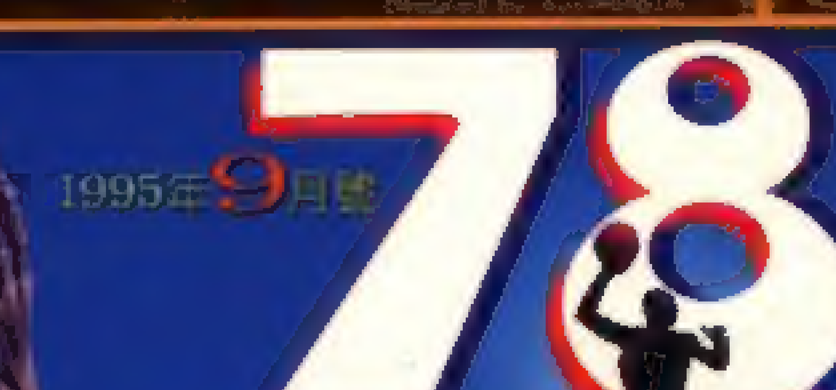


軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

1995年9月號





超級灌籃大賽

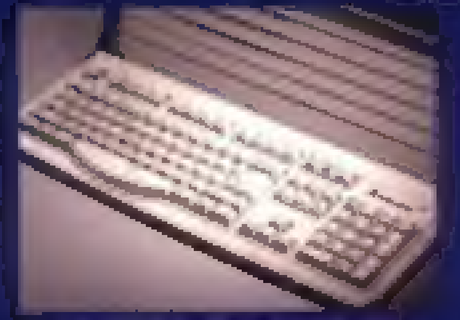
Softworld

全省電腦經銷商・書局均售 NT$199 HK$75 RM$25

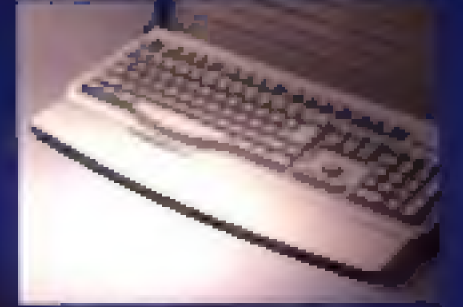
SOFT WORLD MAGAZINE · SEPTEMBER 1995 · ISSUE 78 · PC GAME

自然的綠色生活空間
亞洲綠色電腦

省電、低污染、低噪音、低輻射、可回收



● [illegible]102鍵中英文[illegible]鍵盤([illegible]、注音、大易)，附12功能鍵



● 符合人體工學，品質好、[illegible]、[illegible]
● 附有手靠板，可支撐雙手



● 附有防塵蓋，打開後可放置資料、書籍

F575V · F590V · F5100V



亞洲電腦

研展製造：
亞資科技股份有限公司
● 高雄總公司：高市三民區民壯路53號
(07)384-8088 FAX/384-4537
● 台北分公司(02)961-5890
● 台中分公司(04)311-1743

[illegible]

編輯室報告

引爆國際資訊熱潮並可能帶動全球總值達 1800 億美元電腦相關產業的 Windows 95，在千呼萬喚下終於在 8/24 正式登場，為了突顯 Windows 95 依約如期上市，洗刷跳票惡名，微軟選擇了紐西蘭為全球首先發行的地區，因為就國際換日線的地緣關係，紐西蘭畢竟是全世界最早迎接每一天的國家。一如預期，此舉造成了 8/24 零時午夜的搶購熱潮，並使得紐西蘭的玩家成為全球首批購得 Windows 95 的客戶，而其搶購的效應除因消費者的預期心理與緊追資訊潮流的情結外，微軟早先的強勢宣傳與搭配上市的大手筆促銷手法更是主因。不料此波宣傳攻勢奏效，倒也引來兩極化的評價，無論是對此龐大的宣傳費認為畫蛇添足或是畫龍點睛，或是對搶購熱潮認為是趨勢必然還是造勢使然，均已成為人們茶餘飯後閒談的話題，對照其促銷手法，若將蓋茨戲稱為資訊界的麥可．傑克森或許一點也不為過。然而投下近 2 億美元的宣傳促銷經費，除了讓世人驚羨於蓋茨財力雄厚、首開單一軟體高額促銷壯舉外，也讓人們不得不作“宣傳策略才是產品決定勝負的關鍵，而非產品本身質素優劣”的聯想，不過這樣的聯想恐怕也過於偏頗，畢竟消費者的眼光即使一時被廣告蒙蔽，使用者的口耳相傳也終將讓事實顯現，再者，產品於市場之收益預估若無法高過支出有相當的比例，又豈願投注大筆經費宣傳促銷？

所謂羊毛不會出在牛身上，顯然微軟預估 Windows 95 至少將以廣告經費的百倍收益，這一套號稱將作業環境推向新里程、在未推出前就大有征服全球氣勢的新軟體，據稱第一波就將擁有 2500 萬～ 4000 萬的使用者，並將在全球一百多個國家廣為發行，聲勢雖然浩大，不過微軟所評估的市場需求還不僅如此，咸認投下近 2 億美元的廣告經費乃是為了確保將近 8500 萬名現有的電腦使用者及未來更多的消費者確信 Windows 95 的多項好處，更重要的是讓消費者樂於掏出銀兩。說起它的多項好處，即使微軟宣稱 Windows 95 就像傻瓜相機般的好用，仍有不少人對此發出質疑，光是發行未逾十日便發現軟碟版安裝到第二片時，竟遭不只一種的電腦病毒侵入導致無法安裝的個別事件及其他大大小小的使用諮詢就足夠讓微軟千餘名的服務人員應接不暇或積極透過媒體說明澄清，並建議安裝前，需先確認您的寶貝電腦處於無毒狀態。雖然如此，相信屢遭當機之苦的讀者會對微軟所宣稱的以下功能產生好感：…記憶保護功能、使得電腦中某一軟體即使當機，仍不致於使整部電腦停擺或要求使用者重新開機啟動…。

在一窩蜂的 95 熱潮中，部份試用者投訴 CMOS 資料被更改、早先在應用軟體上的成果付之流水、明明是 486 卻顯示為 PENTIUM ，速度卻變慢…並發出“還我電腦”的抗議聲…對廣告所宣稱的內容大加撻伐，使得這套新軟體的問世在接受使用者檢閱的初期，蒙上了一層“不實廣告”的陰影，值此“批評指較”逐漸浮出抬面之際，讀者實在需要冷靜的頭腦就目前您的配備及使用需求思考加入此一熱浪的最佳時機與必要性，畢竟實用最重要。以下是幾項我們所關心的話題：①現有之應用軟體與 Windows 95 之相容性及未來對應之應用軟體的後續支援②各相關硬體搭配之基本需求，尤其是與 Windows 95 中文版搭配時之需求③硬體周邊之相容性與現有使用配備做 Windows 95 升級、裝有 Windows 95 的多媒體電腦及新型符合 Windows 95 環境的套裝電腦推出、促銷之可能性與時機④ Windows 95 網路傳輸速度與功能⑤相對於全球其他地區 Windows 95 單套售價，台灣所訂之價格是否合理及其盜拷使用之可能性⑥除了完整版、升級版、加強版外，是否還會有不同名目的其他版本問世⑦符合 Windows 95 環境效益之遊戲軟體。

即使這股 95 旋風如此強勁，誠如上期所言，Windows 95 之效益仍需對應之軟硬體搭配方能相得益彰，不過可別認為這股旋風與您無關，只要您是 PC 族的一員恐怕都難擋這股風潮，只不過加入的時機還是可以由您決定。95 旋風襲捲全球，不少人趕著搶鮮，也有不少讀者仍持觀望態度，堅持要等到 Windows 95 更“穩定成熟”後再行轉用，不過，相信大多數的讀者仍引頸企盼中文版早日正式登台吧 ?!

演出人員

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主編／鍾文慶
文字編輯／史量、李泳治
編輯助理／蕭嘉慧
美術主編／郭美玲
美術編輯／葉秀娟、呂淑瑛
光碟主編／李俊賢
程式總監／石志清
打字排版／陳體英、伍美香
廣告企劃／曾玉琴

特約編輯／韓經天、朱學恒、黃振倫
許德全
特約作家／
鍾凱文、徐國振、葉明璋、劉昭毅、
駱婷婷、何一布、曾昭奇、王彰懋、
劉建台、葉宗明、黃文龍、侯育宏、
俞伯翰、黃啟禎、賴福鑫、林旭中、
黃振倫、王詠文、卜起經、陳志明、
廖奇建、黃俊銘、劉敏禹、羅元鵬、
徐維成

◎廣告／曾玉琴
◎廣告專線：（ 07 ） 3848088 轉 277
FAX：（ 07 ） 3802764
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／ 40423740
訂戶服務專線／ 07-3848088 轉 278

社址／高雄市三民區民壯路 63 號五樓
電話／ 07-3848088 轉 277 ／ 289
電子郵件信箱／ swm@ksts.seed.net.tw
投稿．聯絡信箱／高雄郵政 28-34 號
◆來稿請示真實姓名並自留底稿，本社恕不退稿，使用筆名與否悉聽尊意。

封面提供／智冠科技
版面設計／林俊宏

法律顧問／遠東法律事務所陳錦隆律師
照相打字／點線面電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號

南區業務／高雄市三民區民壯路 61 號
TEL：（ 07 ） 384-8088
北區業務／台北市南港路二段 99-10 號
TEL：（ 02 ） 788-9188
中區業務／台中市西屯區洛陽路 148 號
TEL：（ 04 ） 311-8774
香港業務／香港九龍深水埗海壇街 163 號
銀海大廈 1F B.C 室
FAX：002-852-7280999
TEL：002-852-7292781
星馬業務／8A, Jalan Rengas, Southern Park, 41200 Klang, Selangor Darul Ehsan, West Malaysia.
TEL：002-603-7175206
FAX：002-603-7195711
大陸地區代理／東方亞邦科技有限公司
TEL：002-8620-7668322



軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

● 中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄。
● 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
● 中華民國78年4月創刊，每月15日出刊。

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
1995. SEPTEMBER

看廣告還能得到免費的遊戲？不要懷疑!!只要你能猜出以下經過局部分割的畫面內容，究為哪家公司發行(請填入廣告索引中之公司編號)，幸運之神就可能與你同在。請將答案寫在選票下的《閒閒猜廣告》答案表中(答案將依廣告索引所登列為準)。

提示：請詳閱本期各頁廣告內容

77期閒閒猜廣告解答

A(7)B(17)C(10)D(18)E(19)F(31)G(32) H(16)I(6)J(29)K(28)L(26)M(13)N(25) O(24)P(9)Q(4)R(5)S(27)T(14)U(12) V(20)W(11)X(15)Y(22)

中獎人名單

台北市—林建仲・新竹縣—賴志峰・台南縣—董慶豐・台南市—陳貴金・高雄市—楊家賢・高雄市—黃志豪・台北縣—紀清池・彰化縣—詹政英・台中市—黃俊豪・雲林縣—蕭裕家・

【以上中獎人可獲國內已出版遊戲軟體（不限出版公司） 請速電洽本社】



第78期廣告索引

▼這個重要版面，我們特別預留給睿智並注重廣告效益的您 刊登廣告

▼請洽／曾玉夢
▼電話：(07)3848088轉277
▼傳真：(07)3802764



1 仙劍奇俠傳 1104

□大宇　□RPG　□上期排名：1

閒來沒事 High 一下…噫？送來四道黃金匾額以資慶賀？哼！好一個損人不帶髒話…俗話說"鐵打的身體，不堪三日的嗯嗯"，就算是身形魁梧的武將只吃半斤，也要到榜外拉ㄅㄨㄣ，更可況是×年帥哥 ?! 哪！這千餘張選票就足夠各位大吃三斤，榜首寶座還需啊嗡吧禮讓？簡直是信口雌黃欺人太甚，什麼風聲鶴唳，草木皆兵，敢拿三國旋風嚇我!!哼！沒看上次焦點說我後勢一片光明啊… High 到最高點，心中有 BB ，管他啥旋風，我 High 我 High 我一路 High …

2 軒轅劍外傳－楓之舞 184

□大宇　□RPG　□上期排名：2

啊嗡吧～三步一黃金，五步一金幣，恭送武將，滿塞而歸～啊嗡吧～呼！想替三國討回公道，親征啊嗡吧 ?! 武將也未免太小看我啦…奇俠兄，你一路 High 怎麼 High 出火氣來啦 ?! 我倆系出同門，本是同根生，相煎何太急 ?! 你排一，我排二，自此相安，百年太平；缺了你，我就像是餛飩湯少了餛飩，少了我，你就像酸辣湯少了酸跟辣，徒剩一鍋湯，所爲何事 ?! 奇俠兄！您所言差矣，慚愧！慚愧啊!!啊嗡吧～

3 炎龍騎士團 II 168

□漢堂　□角色戰略　□上期排名：8

一個閏八月，兩個中秋節，炎龍吃月餅，光輝到十月，嘿嘿…這榜首寶座就像中秋的月餅一樣，令人垂涎啊…軟世 BB 月餅，聽說料好實在，餡裡還包黃金，好吃會飽，還送金幣外帶抽獎，嗯！我們這一團來得眞是時候…會嗆到 ?! 哈!!兩大鍋沒有餛飩，不加酸辣的清湯，正好解渴順便潤喉助消化，哪會嗆到？…喂！你探頭探腦打什麼主意？啥 ?! 想在月餅上刻字…唔…少來!!月餅我吃，黃金送你…不過…等我搶到月餅…再說吧…

4 三國志 IV 163

□第三波　□策略　□上期排名：3

不得了啦了不得…報…報告老大…聽說…軟世 BB 牌月餅…老三且慢，兵來你擋，水來他淹…這月餅嘛…我吃就…（咳！咳！…）老大英明！我正與老三商議奪下 BB 月餅與老大共度中秋，聽說 BB 月餅料好實在，好吃會飽，還送金幣外帶抽獎，月餅上還能刻字留傳五代，兼具實用、保值、紀念價值，趁到中秋趕緊搶到，現在搶到，還附贈兩鍋清湯，爽口不膩，月圓餅圓人團圓，佳節應景，留傳紀念兩相啊～宜…呸！老二閉嘴!!…老三！趕緊打探月餅行情…報！目前行情要 1104 票還再多送一鍋湯…唔…老二，老三!!先守住鐵衛寶座!!（是！老大英明！）…嗚…好想吃月餅啊…

5 中華職棒 II 88

□軟體世界　□運動　□上期排名：4

嗚…繼少年帥哥的煩惱後，本次再應人客要求客串演出"新井"名著改編的"執筆不小心"，噢！不！是"帥哥不小心"，由於揮棒不小心，本期竟然淪落守關寶座…嗚…榜內無美女，我的人生就好像蛋花湯裡少了蛋，…嗚…武將雖然不小心吃了半斤退出榜外，至少還有美女環抱，可以上下其手…唔…是近水樓台，別誤會!!嗚…以前溫莎公爵不愛江山愛美人曾傳爲佳話，不知愛美人不愛月餅能不能留爲美談？嗚…Let me out or sent ♀ in …嗚…



本月新秀



由華義國際改版發行的魔界之泉，以造型寫實的人物及多線化的劇情架構，在剛推出不久便急升至本月排行榜第 21 名，具有相當雄厚的實力，是否能保持目前佳績或是更上一層，就得看其後勁如何了。

【魔界之泉】

本月焦點



以 NBA 美國職籃大賽爲背景的 NBA LIVE 95 完整地囊括了 NBA 職籃聯盟中所有球隊和球員的統計資料，而且不論在操作、畫面和人工智慧均有傑出的表現。以本期躍昇達 17 名的幅度，看來此款遊戲相當受玩家的歡迎。 【95 年 (NBA Live 95) 美國職籃大賽】

上期凌空而降，首開軟世排行榜當期新進榜便奪下榜首之例，並獲頒當月焦點殊榮的仙劍奇俠傳，本期得票熱度銳不可當，一舉拿下 1104 票，再創當期得票最高記錄（原記錄保持者爲第 75 期榜首楓之舞的 1078 票），時隔三月，新舊記錄保持者同台較量，上期僅得 9 票之些微差距（ 421 VS 412 票），本期卻以920票（ 1104 VS 184 票）拉出懸殊票距，令人稱奇，此兩款佳作同爲大宇之作，除令楓之舞的盛焰迅速衰退頹而無光外，再顯仙劍耀人光芒，大宇之作倍受本刊讀者青睞，在各期榜內出盡風頭，屢創佳績，實是有目共睹。而上期經評舉選列爲當月新秀的漢堂之作炎龍騎士團 2 ，果然不負衆望，追挺五席名次竄入 BEST 5 ，以 5 票之差距擠下三國志Ⅳ，並使三國、職棒順退一席名次，影響所及，原任 BEST 5 守關的武將Ⅱ則轉戰 Top20 投入溫柔鄉中，以黑馬之姿挺進 BEST 5 的炎龍Ⅱ是否仍有足夠熱度往上追擊，並突破一代曾經兩次入主 BEST 5 的舊記錄，仍値得密切觀察。

至於 Top20 榜內，雖未見新進榜遊戲入列，名次變化倒也不小，先是美少女露出微笑晉級升任領軍，而已擔任兩屆領軍"苦候"職棒Ⅱ的天使Ⅱ則退居第 8 ，天使守候的目光似由職棒轉向職籃，說起 95 年 NBA 職籃則是本期名次升幅最大的遊戲（ + 17 名，由Buffer 26 竄入），獲選本月焦點，而近期一直游走在 Top 20 車尾與 Buffer 領軍的模擬城市 2000 ，本期可謂名次大躍進（ + 11 名，由 Buffer 領軍竄入）躋身 Top10，令人稱羨，至於上期爆出冷門熱力有限的 A 列車 4 ，更是一鼓作氣，以升幅 10 名衝出 Buffer ，一票之差險掛 Top20 車尾。而上期甫進榜的超級快打旋風Ⅱ爆發熱度本期挺進 7 名，大有切入 Top10 之勢（編註：上期因校稿疏失，登列時誤將超級快打旋風Ⅱ與銀河飛將Ⅲ—虎之心對調，幸未影響此兩遊戲之排名、得票與分析內容，特此更正周知，並致歉意。）此外，神示錄與太閤立志傳依然保住原來名次，不動如山；據計票組資料顯示，太閤立志傳Ⅱ本期實得 7 票，尚未凝聚足夠票數進場亮相。綜觀 Top20 榜內留名遊戲，降幅最大者爲本期吊 Top20 車尾的阿曼尼斯傳說Ⅲ（ -8名）及瘋狂醫院 2 —超級醫生（ -7名），其餘名次降幅均在 3 名以內，不過除了虎之心轉戰 Buffer 外（ -5名），另有魔域傳說Ⅳ（原 20 名，本期實得 7 票），光明聖使團（原 14 名）自原地消失，本期掛出免戰。

在新人暖身亮相的 Buffer 中，本期計有 6 款遊戲上榜，分別爲魔界之泉、幽浮 2 代、超級大富翁、美少女特勤組、鬼屋魔影 3 和極速天龍，其中魔界之泉雖與幽浮一代得票相同，並列領軍，但因魔界之泉實爲本期新進榜最高名次，獲選本月新秀，而上期甫進榜的四款遊戲雖經預測大有全面脫韁而出，衝出 Buffer 之勢，無奈本期再度跌破眼鏡，除了 NBA 職籃出線，進入 Top20 外，臥龍傳小跌一名，聖少女戰隊 2 名次持平仍在 Buffer ，而逆玉王則不告而別。除此之外，上期在榜，本期掛出免戰者，尚有大航海時代Ⅱ（ 8 票）、銀河英雄傳Ⅲ SP （ 10 票）、毀滅戰士Ⅱ（ 9 票），未知是否有緣回榜。

呼！邦閏八月之賜，難得今年有兩個中秋節，報過票選，現在就等著吃月餅啦！說起閏八月，難免想到對岸最近的二次搗蛋演習，阿共仔果眞敢在閏八月吃月餅的時候來犯，編輯室鐵定在"台海大對決"裡把他打得落花流水……。

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	類別	票數
6	7	美少女夢工場Ⅱ	精訊	少女教育策略	83
7	5	武將爭霸Ⅱ	熊貓	格鬥	49
8	6	天使帝國Ⅱ	大宇	策略模擬	48
9	26	95 年 (NBA Live 95) 美國職籃大賽	憶弘	運動	41
10	21	模擬城市 2000	電腦休閒世界	模擬	36
11	18	超級快打旋風Ⅱ	第三波	格鬥快打	33
12	10	明星志願	大宇	策略	32
13	13	神示錄－背叛與毀滅	傑誠	角色扮演	31
14	11	卒業	華義國際	角色養成	29
15	15	太閤立志傳	第三波	策略	26
16	17	燃燒的野球Ⅳ	軟體世界	運動	23
16	9	瘋狂醫院Ⅱ－超級醫生	飄揚	策略	23
18	16	中國	世紀縱橫	策略	20
18	28	A 列車 4	第三波	策略	20
20	12	阿曼尼斯傳說Ⅲ	天堂鳥	角色扮演	19

票選活動

台北市 X 李彥德
台北市 X 司祁典
台北縣 X 李承家
台北縣 X 蕭維儒
台北縣 X 王坤偉
桃園縣 X 周志明
屏東市 X 楊竣元
彰化縣 X 蔡欣宗
南投縣 X 高旭村
嘉義市 X 吳明勳
新竹縣 X 陳文淵
台東市 X 張健生
澎湖縣 X 吳孟哲
桃園縣 X 宋宛豫
台中市 X 江伯卿
台中縣 X 洪春嘉
台中市 X 簡俊豪
高雄市 X 藍婉文
高雄市 X 蔡宗穎
高雄市 X 陳鐘英

中獎名單

●以上二十名讀者名擷得軟體世界遊戲軟體磁片版任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

The Buffer 21～30

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數
21	一	魔界之泉	華義國際	18
21	21	幽浮一地球防衛武力	第三波	18
23	18	銀河飛將Ⅲ－虎之心	松崗	16
24	23	臥龍傳－三國制霸之技	松崗	15
25	一	幽浮Ⅱ－深海出擊	第三波	14
26	一	超級大富翁	軟體世界	13
27	一	美少女特勤組	天堂鳥	12
28	28	聖少女戰隊Ⅱ	華義國際	11
28	一	鬼屋魔影Ⅲ	軟體世界	11
28	一	極速天龍	松崗	11

新片動向

提供國內出片

九月份

4 日 ●超未來少女 【天堂鳥】
類型:RPG 售價:未定

6 日 ●上海麻將名人賽 CD 版 【軟體世界】
類型:智育 售價:700 元

8 日 ●95 夢幻足球 CD 版 【松崗】
類型:運動 售價:未定
●小兵立大功 【第三波】
類型:動作射擊 售價:480 元
●小兵立大功 CD 版 【第三波】
類型:動作射擊 售價:680 元
●大君主戰役 CD 版 【第三波】
類型:飛行模擬 售價:850 元

10 日 ●絕地-眾神之詛咒 CD 版 【新藝】
類型:冒險 售價:800 元

13 日 ●時空特勤組 【軟體世界】
類型:射擊動作 售價:540 元

15 日 ●野狼 CD 版 【宏申】
類型:模擬 售價:600 元

18 日 ●阿比阿弟大冒險 CD 版 【第三波】
類型:益智 售價:980 元

20 日 ●絕地-眾神之詛咒 【新藝】
類型:冒險 售價:720 元
●梭哈高手 CD 版 【軟體世界】
類型:博奕 售價:700 元

22 日 ●古大陸物語 CD 版 【松崗】
類型:RPG 售價:未定
●宇宙冒險家 CD 版 【第三波】
類型:冒險 售價:670 元

27 日 ●恐龍快打 CD 版 【松崗】
類型:動作 售價:未定
●古大陸物語 【松崗】
類型:RPG 售價:未定
●劉伯溫傳奇 【軟體世界】
類型:RPG 售價:未定
●鐵血殺手 CD 版 【第三波】
類型:動作射擊 售價:780 元
●時鐘大聖 CD 版 【第三波】
類型:益智 售價:未定

28 日 ●世紀末商業革命 【光譜】
類型:策略 售價:540 元

中 旬 ●天才寶寶大競賽 【熊貓】
類型:益智 售價:未定

下 旬 ●魔界聖女傳 【天堂鳥】
類型:冒險 售價:未定
●赤日 【世紀縱橫】
類型:策略 售價:未定
●殖民計劃 【光譜】
類型:策略 售價:560 元
●逆轉時空 【長重】
類型:射擊 售價:490 元
●獸鄉的守護者 【華義】
類型:戰略 售價:未定
●銀河飛龍 CD 版 【第三波】
類型:冒險 售價:未定
●凱撒大帝 2CD 版 【第三波】
類型:策略 售價:未定
●格鬥悍將 【熊貓】
類型:動作 售價:未定
●雷神英雄傳 CD 版 【第三波】
類型:冒險 售價:980 元

未 定 ●轉校生 【華義】
類型:策略 售價:未定
● CRW 鎮暴特遣隊 【華義】
類型:戰略 售價:未定
●魔境大冒險 【傑克豆】
類型:智育 售價:未定
●魔法公主大冒險 【晨揚】
類型:RPG 售價:600 元
●[illegible] 【歡樂盒】
類型:SLG 售價:800 元
●黃飛鴻 【歡樂盒】
類型:STG 售價:800 元
●歷險小精靈 【歡樂盒】
類型:ACT 售價:460 元

十月份

4 日 ●魔域傳奇-神聖之符 CD 版 【軟體世界】
類型:RPG 售價:700 元

6 日 ●英倫霸主 【松崗】
類型:策略 售價:未定
●奇幻王國 CD 版 【松崗】
類型:冒險 售價:未定

11 日 ●超級灌籃大賽 【軟體世界】
類型:運動 售價:480 元

13 日 ●十三支局 CD 版 【松崗】
類型:冒險 售價:未定
●立體小旅鼠 【松崗】
類型:益智 售價:未定
●鐵血聯盟 CD 版 【松崗】
類型:策略 售價:未定

18 日 ● PRISONER OF ICE CD 版 【軟體世界】
類型:智育 售價:540 元

20 日 ● THE DIG CD 版 【松崗】
類型:冒險 售價:未定

24 日 ●大銀河物語 CD 版 【軟體世界】
類型:策略 售價:800 元

27 日 ●汽車大亨 【松崗】
類型:策略 售價:未定
●異星搜奇 CD 版 【松崗】
類型:冒險 售價:未定
●英倫霸主 CD 版 【松崗】
類型:戰略 售價:未定

31 日 ●戰地大亨 【宏申】
類型:益智 售價:未定

上 旬 ●惡魔的饗宴 【弘煜】
類型:RPG 售價:未定
●運鏢天下 【光譜】
類型:策略 售價:540 元
●終極動員令 CD 版 【第三波】
類型:策略 售價:980 元
●噗噗闖動關 【第三波】
類型:益智動作 售價:未定
●鋼鐵天空下 CD 版 【第三波】
類型:冒險 售價:890 元

中 旬 ●美少女擂台賽 【天堂鳥】
類型:RPG 售價:650 元
●超能力 【右將】
類型:工具 售價:未定
●爆破俄羅斯 【第三波】
類型:益智 售價:未定

下 旬 ●天使們的午後-轉校生 【天堂鳥】
類型:RPG 售價:660 元
●提督之決斷 II 【第三波】
類型:策略 售價:1500 元
●黑暗天使 【微波】
類型:動作 RPG 售價:700 元

未 定 ● MISS 阿性 【大宇】
類型:教育 售價:未定
●異星突擊 【旭光】
類型:戰略 售價:未定

●以上出片資料僅供讀者參考,如有任何變動請向原出版公司查詢

最新情報

●小沙彌　【傑克豆】
類型：動作　售價：未定
●鐵甲旗艦　【華義】
類型：戰略　售價：未定
●異教巫師　【精訊】
類型：動作　售價：未定
●終極任務Z　【鷹揚】
類型：戰略　售價：未定

十一月份

3日	●RBI BaseballCD版	【松崗】	
	類型：運動		售價：未定
10日	●鈦戰機典藏光碟版	【松崗】	
	類型：動作		售價：未定
24日	●科學怪人CD版	【松崗】	
	類型：冒險		售價：未定
下旬	●刀劍決	【花蓮】	
	類型：戰略		售價：未定
未定	●PSY幽記	【華義】	
	類型：RPG		售價：未定
	●真人快打3	【精訊】	
	類型：動作		售價：未定
	●太陽神殿	【傑克豆】	
	類型：動作射擊		售價：未定
	●西楚霸王	【熊貓】	
	類型：RPG		售價：未定
	●美少女夢工廠2 CD版	【精訊】	
	類型：策略		售價：未定
	●夢幻天使	【鷹揚】	
	類型：戰略		售價：未定

十二月份

1日	●烽火沙丘CD版	【松崗】	
	類型：戰略		售價：未定
15日	●亞里斯王物語	【松崗】	
	類型：RPG		售價：未定
20日	●3X3 EYES	【松崗】	
	類型：文字冒險		售價：未定
25日	●俠客英雄傳3	【精訊】	
	類型：RPG		售價：未定
31日	●叛星	【宏申】	
	類型：戰略		售價：未定
上旬	●銀河英雄傳說IV EX	【微波】	
	類型：戰棋策略		售價：未定
下旬	●風色幻想	【弘煜】	
	類型：RPG		售價：未定
未定	●鋼鐵騎士	【華義】	
	類型：RPG		售價：未定

85年元月份

●沈默的艦隊　【華義】
類型：戰略　售價：未定

軟體世界雜誌 9·15-10·14

日期	
9.15	●野狼CD版 ●軟體世界雜誌出刊
16	
17	
18	●阿比阿弟大冒險CD版
19	
20	●絕地-秦神之詛咒 ●夜店高手CD版
21	
22	●古大陸物語CD版 ●宇宙冒險家CD版
23	
24	
25	
26	
27	●超級快打CD版 ●古大陸物語 ●鐵血殺手 ●劉伯溫傳奇 ●時鐘大廈CD版
28	●世紀末商業革命
29	
30	
10.1	
2	
3	
4	●魔域傳奇-神秘之符CD版
5	
6	●西楚霸王 ●奇幻王國CD版
7	
8	
9	
10	
11	●超級賽艇大賽
12	
13	●十三支局CD版 ●立體小精靈 ●德國戰艦CD版
14	

SCHEDULE

9月 預定

中旬

●天才寶寶大競賽

下旬

●魔界聖女傳
●赤日
●殖民計劃
●逆轉時空
●戰鄉的守護者
●銀河飛龍CD版
●凱撒大帝2CD版
●格鬥悍將
●雷神英雄傳CD版

未定

●轉校生
●CRW 狙擊特遣隊
●魔境大冒險
●魔法公主大冒險
●原星
●黃飛鴻
●歷險小精靈

10月 預定

上旬

●惡魔的饗宴
●運籌天下
●終極動員令CD版
●嘎嘎鬧動關
●鋼鐵天空下CD版

中旬

●美少女擂台賽
●爆破俄羅斯
●超能力

下旬

●天使們的午後-轉校生
●提督之決斷II
●黑暗天使



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
冒險	磁片版	國外已發行	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：A/S 操作：M
製作公司	**出版公司**	**國內代理**	
Adventure Soft	ACTIVISION	軟體世界	

在去年的冒險遊戲中，阿達魔術師是表現極爲出色的遊戲之一；畫面的繪製技巧高超、對話幽默有趣、劇情轉折趣味橫生，讓許多冒險迷沈溺其中，度過了一段歡樂的時光。

在不到一年的時間， Adventure Soft 終於在衆多玩家的期待下再度推出佳作，容量也暴增成 20MB 以上，共用了八張磁片。

在一代中，賽門解救了老魔術師 Calypso ，並回到了原先的人類世界；然而魔法世界中的邪惡活動並沒有完全停止，一直在等待著機會再張旗鼓。

第二次的冒險源起原來是這麼回事！

在某個夜晚，一位名叫朗特（ runt ）的小孩，正沈迷於魔法書中的世界而陶然自得，突然臥室的門被打開，他父親進來後，立刻伸手把朗特最心愛的魔法書奪下，隨手丟入地上的火堆中。在嚴厲的斥責之後，朗特的父親悻悻然轉身離去。朗特望著化爲灰燼的魔法書，心中不禁昇起一股惱意；這本書的原作者爲 Sordid （就是一代中的大壞蛋），在朗特心目中，他是無所不能法力無邊的偉大魔術師。朗特心想，如果 Sordid 仍在人世，憑他的強大法力一定可以征服整個世界，到時候人類就不會再瞧不起魔法的力量，而會加以尊重了。

想著想著，突然火堆的火焰跳動了幾下，冒出一縷輕煙，一團奇怪的透明物體緩緩升起。朗特仔細一看，媽呀！原來是一個鬼魂！鬼魂開始說話，他告訴朗特他正是史上最偉大的魔術師 Sordid ，由於朗特的幫助，使他又被召喚出來。現在他需要朗特的幫助，來幫他征服世界。

朗特被帶往一座雄偉華麗的城堡，並接受了基本的魔法訓練。經過一番努力，他終於找到了賽門的所在時空。

Sordid拿出一個魔法門，傳送到賽門的房間內，只要賽門一打開門踏入其中，就會立刻被傳送到魔法城堡來。Sordid也就可以報一箭之仇了。

賽門上了一天的課，回到家中，發現怎麼在房間中央多了一個衣櫥的門，突然一股強



1 沈迷於魔法書的朗特

2 斥責朗特的父親

3 魔術師 Sordid 鬼魂



4 朗特接受魔法訓練的城堡

5 施法找尋賽門



二代的開場動畫仍如同一代般的簡潔有力。在片頭的製作群介紹時間，更挖空心思的設計了許多逗趣的動畫，讓玩家看得目不暇給。

介面方面做了很大的改變，原來的文字指令，全部改換成圖形來表示，指令欄分散在左右兩旁物品欄位於中央，原來存取檔所用的明信片依然存在。在片頭動畫和一些過場動畫，都可以直接按 F5 跳過冗長的過程，直接進入正式場景。

在一代中，最為玩家所詬病的訊息顯示速度問題，在二代中也獲得了善意的改進。在對話時，只要按一下滑鼠右鍵，即可清除該句話而立刻進行下句對話，對於本系列〝對話豐富〞的遊戲來說，這功能不啻是造福玩家的一大設計。

畫面方面承襲一代優異的美工，不但構圖精緻，比例合宜，而且在配色方面更上一層樓，比一代更加賞心悅目。各場景都經過美工人員精雕細琢，除了關鍵物品外，有關該場景所應出現的物品，絕不偷懶，一定仔細的畫上去。由於本遊戲的各個場景繪工實在太過精細，本遊戲特別新增了一個冒險玩家夢昧以求的功能，就是按下 F10 之後，螢幕上可以和主角產生交互作用的人、物（例如可以撿取，使用的物品，或是可以打開的箱子，可以交談的人物等），都會出現一個發亮的小星星，玩家再也不必用滑鼠游標辛辛苦苦的地毯式搜索整個畫面了！

筆者認為另一個最令人興奮，也最值得一提的就是音效部份的加強。在片頭動畫就可以發現，任何動作，該有的音效絕對少不了，而二代的音效也把音量增大了，不但聲音更清楚，也更有真實感；不會如一代般音效貧乏且又小聲。雖然仍未支援語音，但由於仍是以磁片的形式發行，自然不能和光碟遊戲相提並論。

喜愛一代的玩家，絕對不能錯過更加精彩的二代，而如果您未曾玩過一代，本遊戲也絕對能彌補您的遺珠之憾，帶給您一段難忘的快樂時光！

大的力量把賽門吸入其中……。

由於魔法門的出口設定錯誤，賽門並沒有被傳送到魔法城堡，而是傳送到 Calypso 的門外。由於憑空冒出一個衣櫥，Calypso 受到了驚擾，也跑出來一探究竟，趕緊把賽門送入房內。

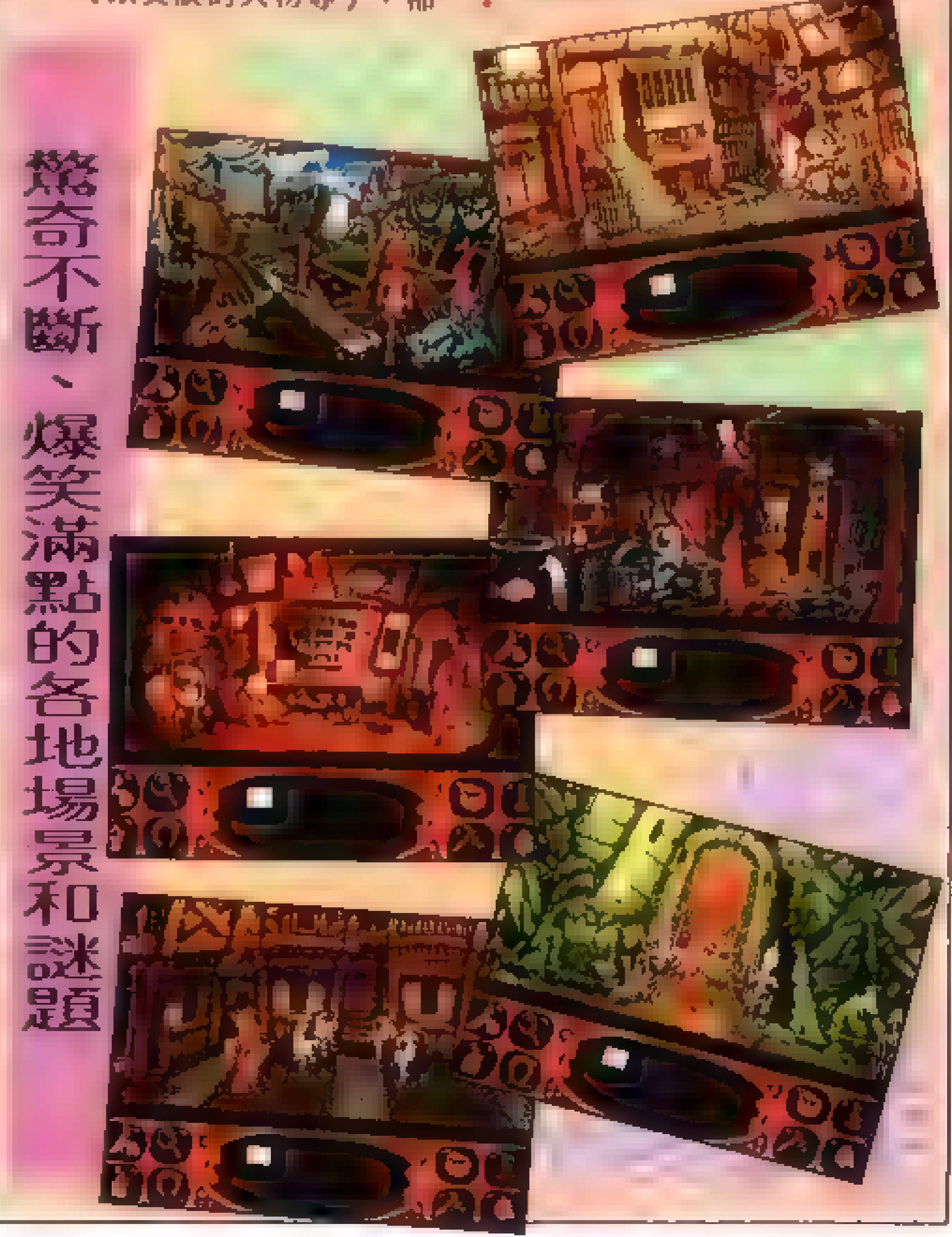
賽門醒來後，發現自己身處異地，又吃了一驚。經過 Calypso 的解釋，賽門了解要讓自己回家，必須出去尋找足以啟動魔法通道的力量。賽門在莫名其妙與無可奈何的情形之下，被迫踏上新的冒險旅途；以上就是二代的故事緣起。



6 突然出現在房中的衣櫥

7 時空轉換，賽門的冒險又開始了！

驚奇不斷、爆笑滿點的各地場景和謎題





FX FIGHTER 特效戰士

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
動作	光碟	國外已上市	機種：486 以上 記憶體 4MB 顯示：VGA 音效 S 操作 J/K
製作公司	發行公司	國內代理	
INTERPLAY	GTE	無正式代理商	

咦？SEGA什麼時候把 Virtual Fighter搬上電腦螢幕了？等等，這些人物長得好像不太一樣，故事也不太相同，這是怎麼一回事呢？喔！原來這是由美國 GTE 公司所推出的 FX Fighter。由於受限於電腦硬體上的規格，本遊戲在處理人物的多邊型外表時無法十分精細，較目前大型電玩版的 Virtual Fighter II 遜色不少，但與其第一代相形之下，卻不遑多讓；整體的遊戲感覺，與一般的平面快打就是不一樣，喜歡超擬真感官享受的讀者們，不妨來試試這款遊戲。

原本的遊戲包裝中附了一本兼具說明書功能的漫畫書，算是十分地新奇，不過有一點來提出與大家討論的，就是在遊戲中用「ATTACT（原意為攻擊）」來代表前進，與一般的認知似乎有點不同，不過親自去操作一下，就可以瞭解了。

在操作按鍵上，與大型機台及超級快打旋風最大的不同點，就是為了配合一般的兩鍵式搖桿，因此只留下拳打及腳踢兩個按鍵；防禦則與後退並用，這也是一般快打所採用的方式。當然，玩者們也可以使用鍵盤來操作，但為了配合兩人同時進行，按鍵的安排並不算恰當，建議盡可能還是以搖桿來進行遊戲，要不就得重新設定按鍵。

「Round One … Fight！」還記得這段熟悉的語音嗎？遊戲中的語音及特殊效果，都透過聲霸卡而呈現完美的效果；而背景音樂呢？則完全經由 CD 直接播放，套句俗話：「真的是酷斃了！」

「You Lose！」哇！我怎麼輸了呢？看來不能再跟各位讀者瞎扯，我要回去認真打我的 FX Fighter 了！

充分新鮮感的故事背景

這一次可不是比武大會了，而是由銀河中來了一名酷好戰鬥的格鬥家，他已經統一了將近半個銀河，因此對他來說，權力、財富都不是重點，他要的只是打鬥；甚至可以說，他但求一敗，只要能打倒他，他的一切都將由你繼承。而輸了呢？不僅你自己會失去寶貴的生命，就連你的星球、還有一切的文明都將毀於一旦；而且，你沒有選擇的權力，因為比賽的鐘聲已經敲響了。



擁有強大力量的大魔王，你可以打倒他嗎？

若失敗了，星球將被毀滅，而文明也將從此消失。

多變的鏡頭視角

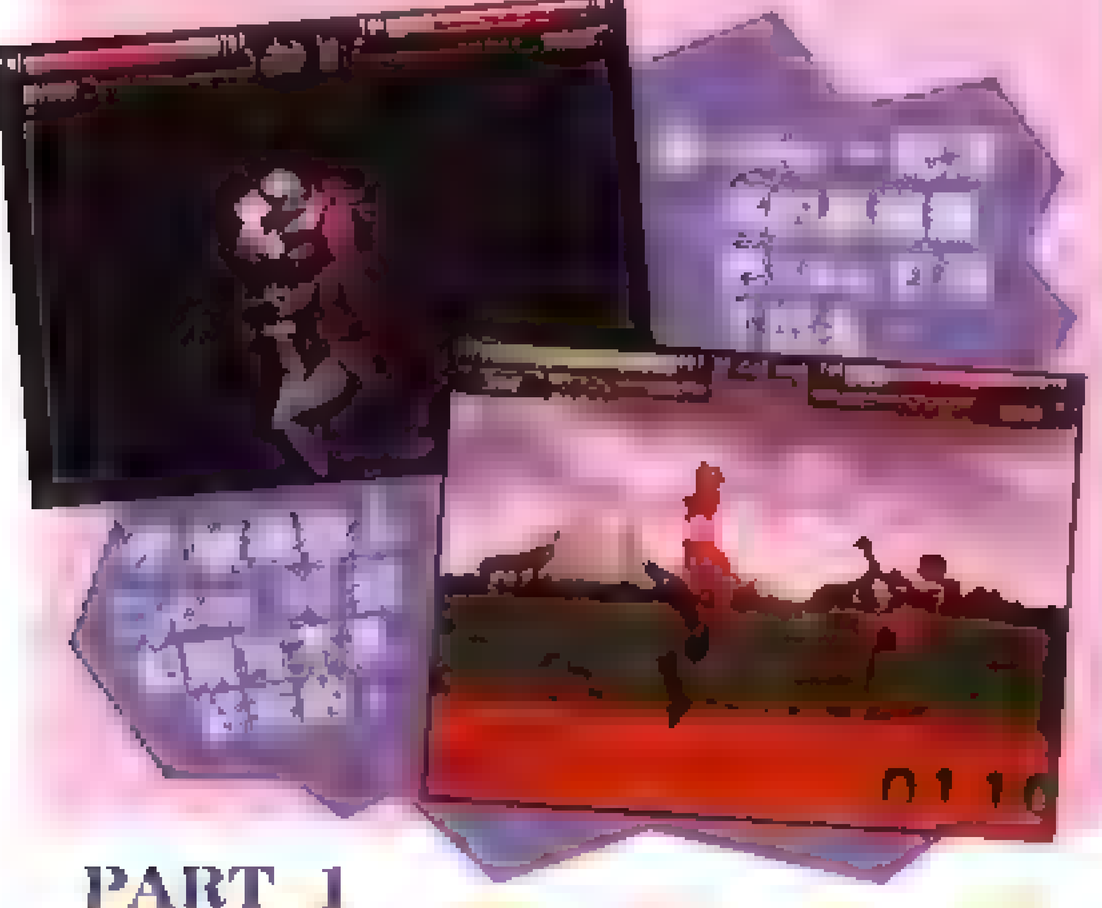
超越了一般的平面快打，在 FX Fighter 中，提供了不同的攝影視角，除了基本的側面觀點之外，隨著玩者的動作，程式將自動切換角度，顯示不同的戰鬥畫面，有時還會有特寫鏡頭出現，帶給人一般不同的全新感受。



如果在較慢的主機上進行遊戲，會有人物、地板、背景等，無法貼上材質的情形發生。

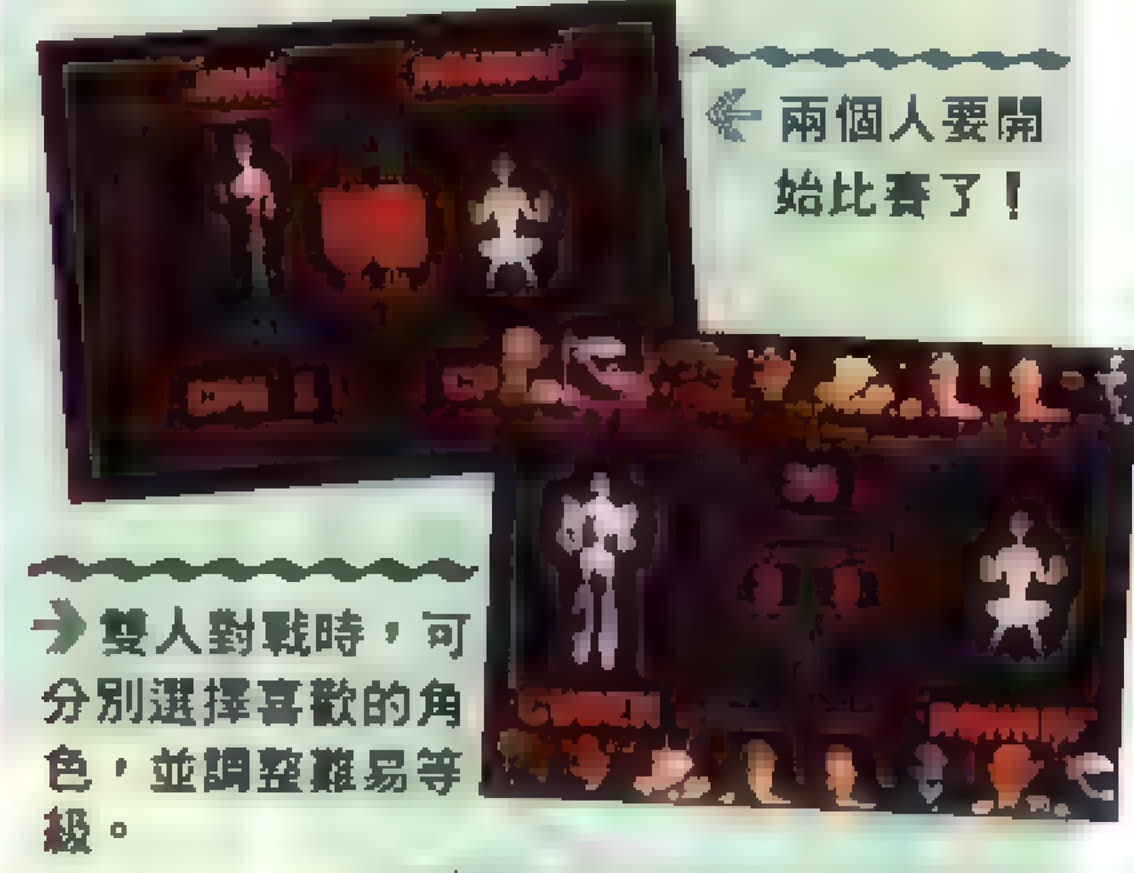
豐富的攻擊招式

就像一般的快打遊戲一樣，FX Fighter 也提供了相當多的特殊招式，有的殺傷力強大，有的攻擊距離相當長，有的可進行連續攻擊，不一而足，感覺上有點像是在 PlayStation 上相當出名的「鬥神傳」。不過相對於招式的華麗，想用鍵盤使出就不是那麼容易的事，所以大家可別忘了要存錢買隻搖桿，最好是 Gamepad 一類的！



不同的遊戲方式

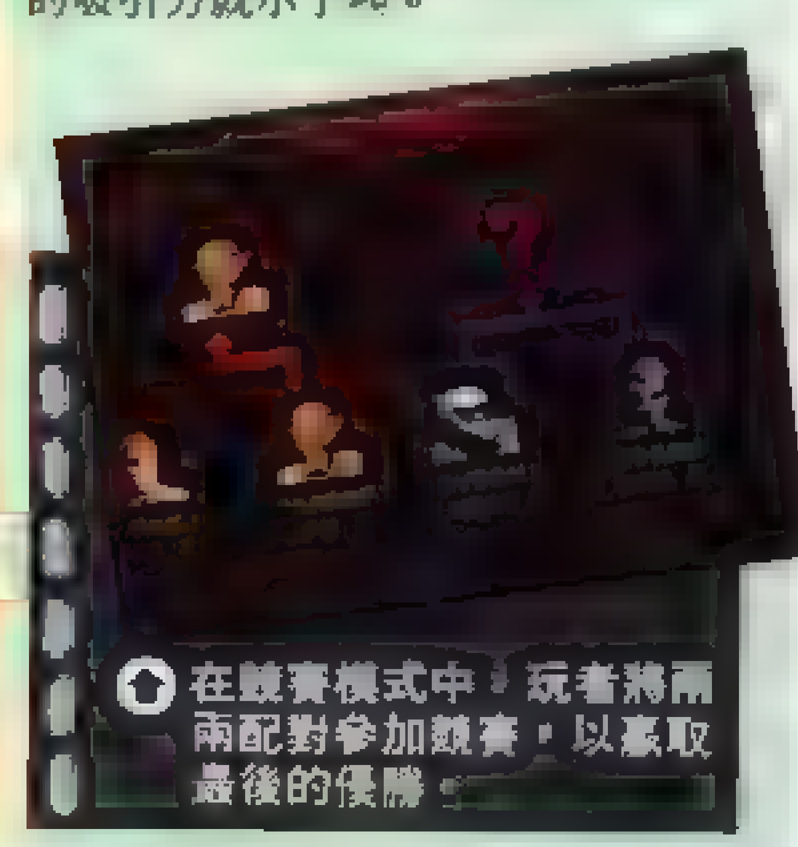
除了基本的故事模式之外，遊戲還提供了對戰模式（請注意，在故事模式中無法進行兩人對戰）和競賽模式；在對戰模式中，兩名玩者可自由挑選喜愛的戰士進行對決，並可無限挑戰，直到厭煩為止。此時，電腦將列出雙方的總戰績，包括使用人物、勝利次數、那方贏得最後的優勝等。這個類似大型電玩的統計資料，大概只有本遊戲和《恐龍快打（Primal Rage）》有吧！



兩個人要開始比賽了！

雙人對戰時，可分別選擇喜歡的角色，並調整難易等級。

而競賽模式又是怎麼一回事呢？在這裡最多可有四名玩者加入，大家可以自行輸入自己的姓名，並挑選喜愛的選手，當然，人數不足時，將由電腦替補，接下四人便兩兩成對進行戰鬥（換言之，同時最多仍是兩人對戰），在第二輪迴中，勝者對勝者、敗者對敗者，以此來決定四人的名次，美中不足的是，遊戲中並沒有頒獎的動畫，在缺乏誘因的動機下，對人的吸引力就小了些。



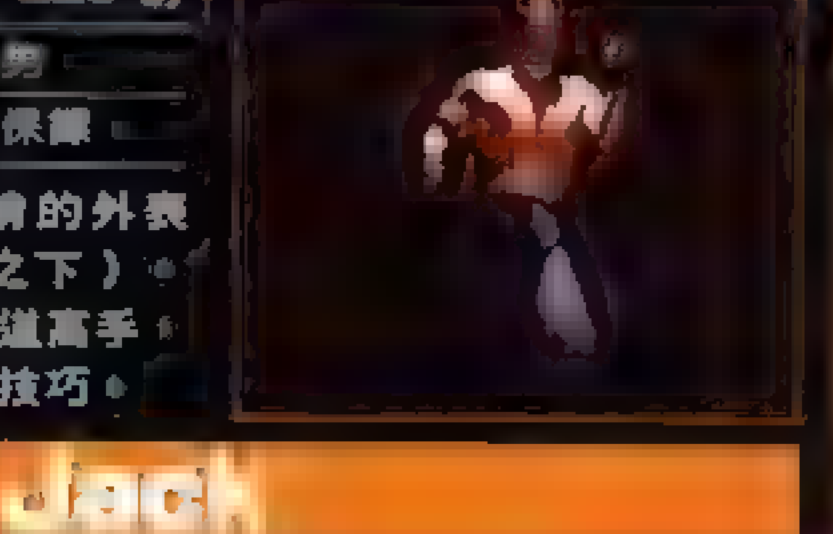
在競賽模式中，玩者將兩兩配對參加競賽，以贏取最後的優勝。

PART 1

人物基本資料

星球：Sentai 體重：225磅
年齡：31 性別：男
身高：六呎二吋 職業：保鑣

擁有強壯的身體及俊俏的外表（和其他"人"相較之下）。Jack 看起來像是個空手道高手，會使用如昇龍拳一類的技巧。



Jack

星球：Inferno 體重：900磅
年齡：75 性別：不詳
身高：六呎六吋 職業：不詳

由傀儡所組成的 Magnon，並不擅長與人進行溝通，更不顧及基本的禮節，但可真是"硬"得可以！

Magnon

PART 2

人物基本資料



Ashraf

星球：Kariak
年齡：?
身高：五呎九吋
體重：140 磅
性別：男
職業：聖人

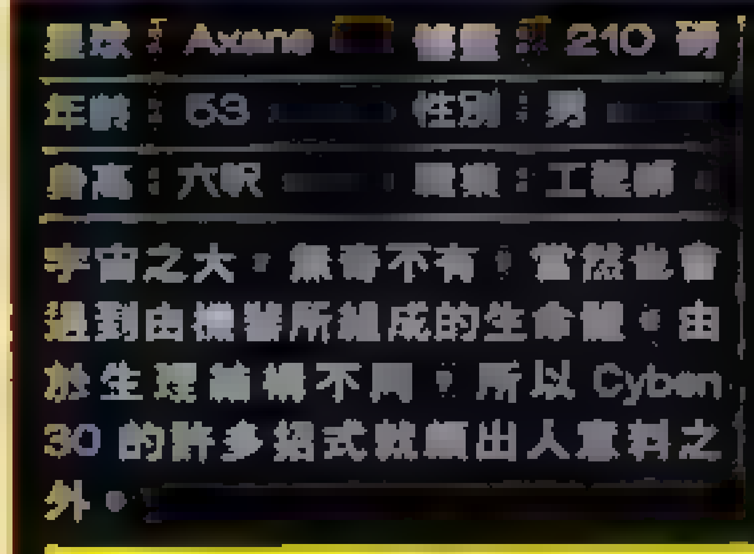
外表獵兇的 Ashraf，是個佛教的僧侶，已經修練成高超瑜珈術，可以自由的懸浮空中，並對敵人進行心靈攻擊。



Sheba

星球：Rhomb 體重：123 磅
年齡：20 性別：女
身高：五呎 職業：女獵人

別懷疑，Sheba 正是傳說中的貓女。動作敏捷、行動快速，不過有一個不太好的習慣──喜歡舔敵人的腳！





Cyben 30

星球：Axane 體重：210 磅
年齡：53 性別：男
身高：六呎 職業：工程師

宇宙之大，無奇不有，當然也會遇到由機器所組成的生命體。由於生理結構不同，所以 Cyben 30 的許多招式就頗出人意料之外。



Venom

星球：Peres
年齡：25
身高：五呎
體重：115 磅
性別：女
職業：戰士

螳螂星人 Venom 所擅長的當然是螳螂拳了，她最喜歡的就是把敵人切成兩半，膽子小的玩者可要小心了。



Kiko

星球：Lusk 體重：160 磅
年齡：24 性別：女
身高：五呎十一吋 職業：學生

對那些非選女性來扮演的玩者們來說，Kiko 應該是最適合的角色了！除了外型突出，身著紅色的緊身皮衣之外，精彩俐落的拳腳，也表徵出她那烈火的性格。她還會丟回力標喔！



Siren

星球：Ursae 體重：160 磅
年齡：不詳 性別：女
身高：五呎十一吋 職業：[illegible]

來自水中世界的 Siren，是擁有著紫色皮膚的水精靈！額頭上還有類似觸角的器官，請注意看她戰鬥的模樣，保證養眼喔！

The Fight For Justice

QUAKE

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
動作＋RPG	光碟版	未定	機種 486 以上 記憶體 4MB 以上
製作公司	發行公司	國內代理	顯示 SV
ID SOFTWARE	D SOFTWARE	精訊資訊	音效 S/M/G 操作 K/M

內文圖片開發中的遊戲畫面

「QUAKE 會把毀滅戰士轟到第十八層地獄去，和 QUAKE 比起來，毀滅戰士將是一個大爛 GAME。QUAKE 與毀滅戰士之間的差距，將超越毀滅戰士與德軍總部 3D 兩者間的進步成就！」這是毀滅戰士的首席程式師── John Romero 在 QUAKE 尚未正式動工之前所誇下的驚人豪語，也許你很難相信會有什麼遊戲能使毀滅戰士列入爛 GAME的黑名單中，現在就讓筆者來為 QUAKE 歌功頌德一番，當然，在 QUAKE 正式出版之後，筆者所說的每一句話都有可能變成謊言，但有興趣的讀者不妨姑且聽之！

首先，QUAKE 將是個真正的 3D 遊戲，擁有全新的 3D 引擎。在毀滅戰士中，視角只能作水平的360度捲動，QUAKE 則能作到任意方向的 360 度捲動，舉例來說，當主角由高處摔下時，會不斷以翻筋斗的姿態滾下，因此視角在落地前會不斷的轉動；當被敵人擊中時，也會倒在地上「仰望長空」。另外，在毀滅戰士中，所有的物體包括怪物在內都是由 2D 平面貼圖的方式構成，QUAKE 則採用多邊形貼圖的方式來使物體更具立體感，因此，建築物由各方向看來都是有稜有角，不像毀滅戰士用八個方向的平面圖來欺矇玩家的眼睛，而怪物也是用多邊形貼圖的方式構成，所以當武器擊中怪物的各部位時，將會有不同畫面效果產生。

在畫面的光影效果方面，QUAKE 也比毀滅戰士傑出，讀者可由文末那一組比較圖形中看出其間的差距，左邊是毀滅戰士的圖形，右邊則是 QUAKE 仿照其地形所作出的場景圖，那邊比較好看就不用筆者多說了，值得說明的是，在 QAUKE 中，玩家將扮演古代的雷神 Thor，置身於一奇幻的 RPG 世界，因此建築物大多是由磚瓦構成，場景風格可說與毀滅戰士大大的不同。

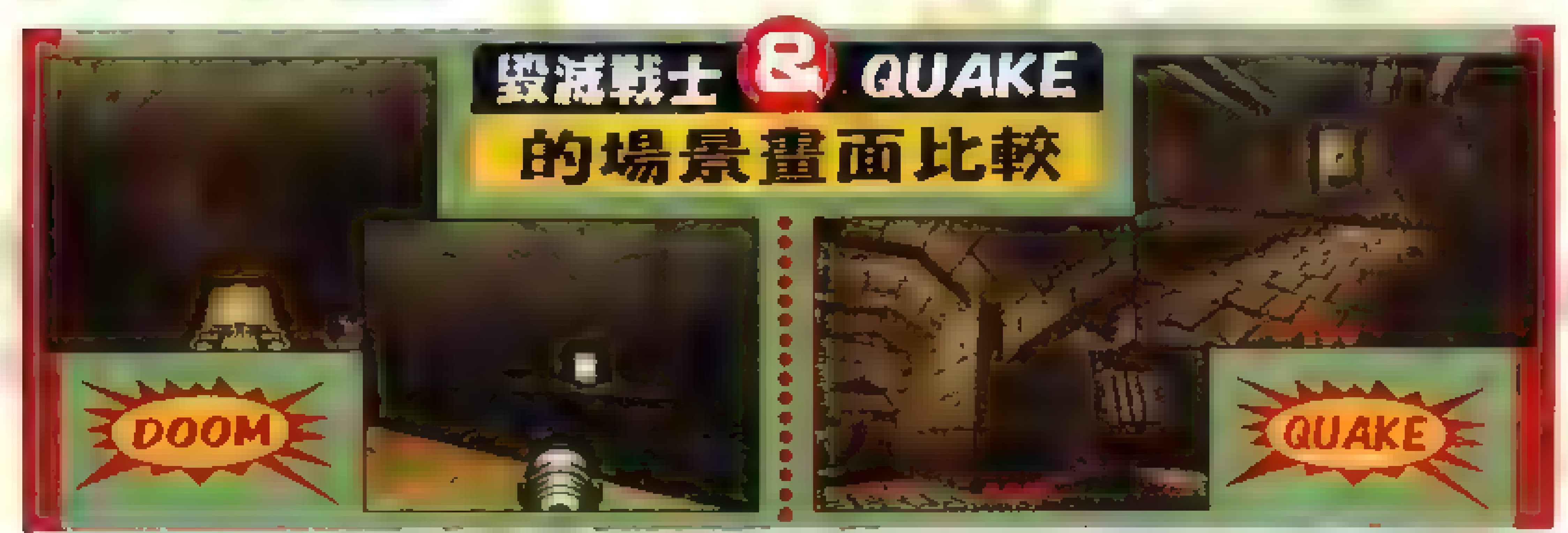


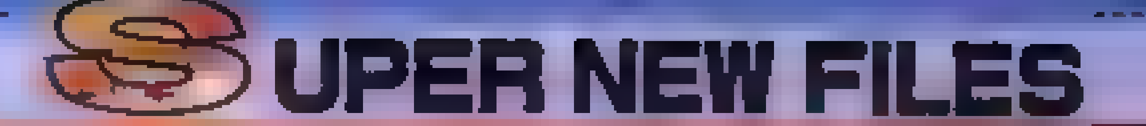
置身於橋墩下仰望天上的飛龍。

640 × 480 256 色的場景圖。

多人連線的網路對戰是毀滅戰士令人廢寢忘食的特點之一，而 QUAKE 則描繪出一幅更為寬廣的網路遊戲世界，玩家可利用遊戲中所提供的 Client 軟體來與網路上的 Server 連線，理論上的連線人數是 Server 允許連線人數的最大值，因此百個玩家同時連到 QUAKE Server 來對戰絕非夢想，QUAKE 的網路世界就有如一個擁有華麗畫面的 MUD 般地令人期待。

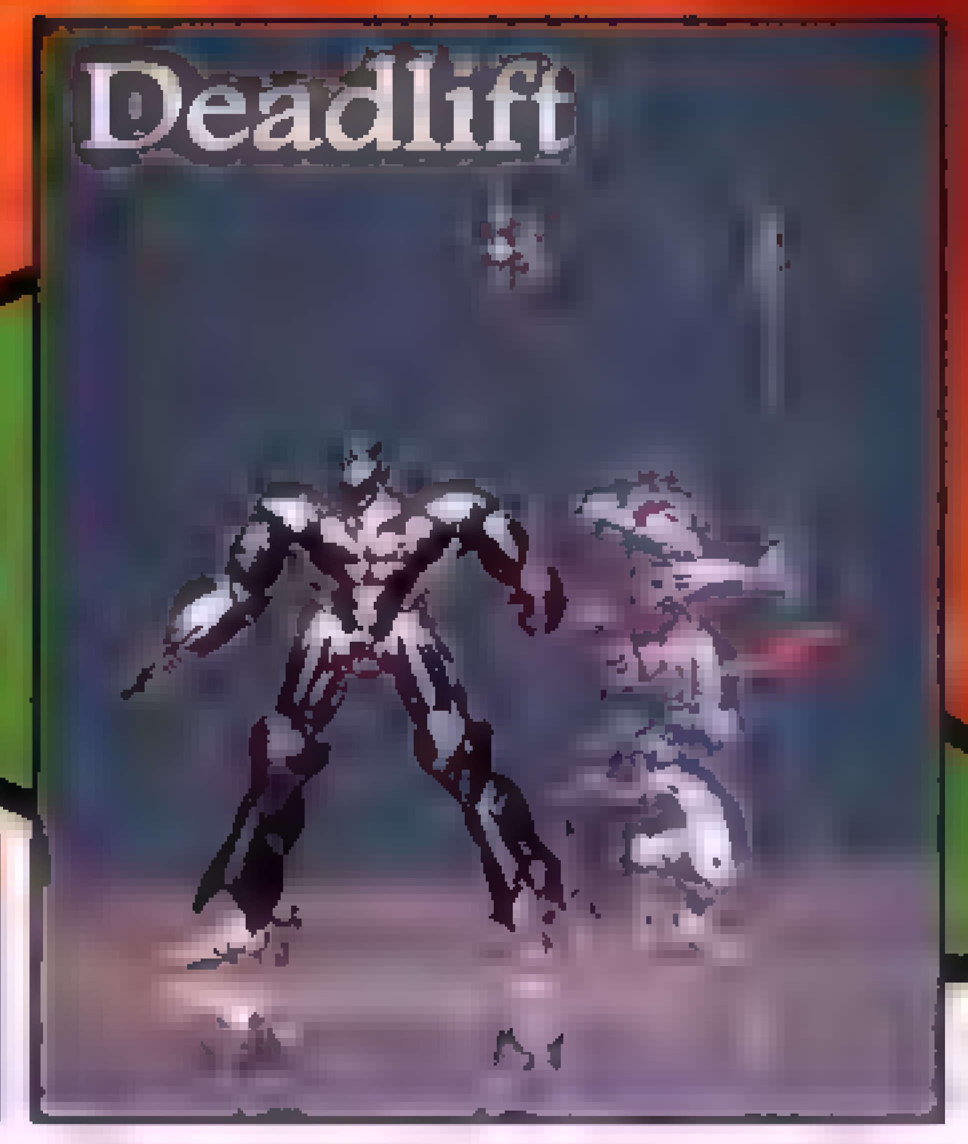
有關 QUAKE 的「謠言」還有很多，奈何篇幅有限，為了多放點圖只好就此打住了，筆者也怕謊話說多了鼻子會越來越長，但是只要有新的謠言需要澄清，或有更驚人的新謠言要公布，一定會再央求主編再給些篇幅來 Talk 下，我們下回再見了！





RISE OF ROBOTS 2

鐵甲戰士2



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
動作	光碟版	11月	機種：386以上 記憶體：4MB 顯示：256色VGA 音效：聲霸卡、音效卡 操作：鍵盤
製作公司	出版公司	預定售價	
MIRAGE	台灣晶技	未定	

由MIRAGE公司製作的格鬥遊戲「鐵甲戰士」以其精美的3D動畫震驚世界，蟬連美國遊戲排行榜第一名達五週，全球的銷售量超過一千萬片以上。挾著優異的3D繪圖技術，以及豐富的製作經驗，MIRAGE的原製作小組目前正積極的投入"RISE OF ROBOTS 2"（鐵甲戰士2）的製作，預定在今年耶誕節前推出上市。在"RISE 2"中，當然少不了精緻的動畫，不論是場景或人物都更具變化。和第一代比起來，第二代的角色增加到十八個，且不論是和電腦對手打鬥或兩人對戰，玩家都可以選擇自己喜愛的角色。而在一代中玩家反映操作不太順手、動作不夠流暢等問題都將因為製作技術的提昇，在「鐵甲戰士2」中有長足的進步。不少消費者反應「鐵甲戰士」的難度太高了，缺乏成就感（因為沒有辦法過關）。

更精彩的動畫，更流暢的打鬥

在第二代遊戲中，為因應不同程度的玩家，遊戲製作小組特別設定四種階段的遊戲難易度，以滿足從高手到初學者各種不同程度玩家的需求。「鐵甲戰士」的片頭動畫和配樂，對於看過或玩過這款遊戲的人應該不陌生吧！相信有很多玩家是因為受了片頭動畫和配樂的震撼效果影響，而購買這個遊戲的。在第二代中，您仍能期待更精彩的3D動畫；至於配樂，仍由名搖滾吉他樂手BRIAN MAY執掌，您可以聽到一些不同凡響配樂效果，絕不輸給音樂片的配樂。不過，前提是您須要有塊效果不錯的聲霸卡。

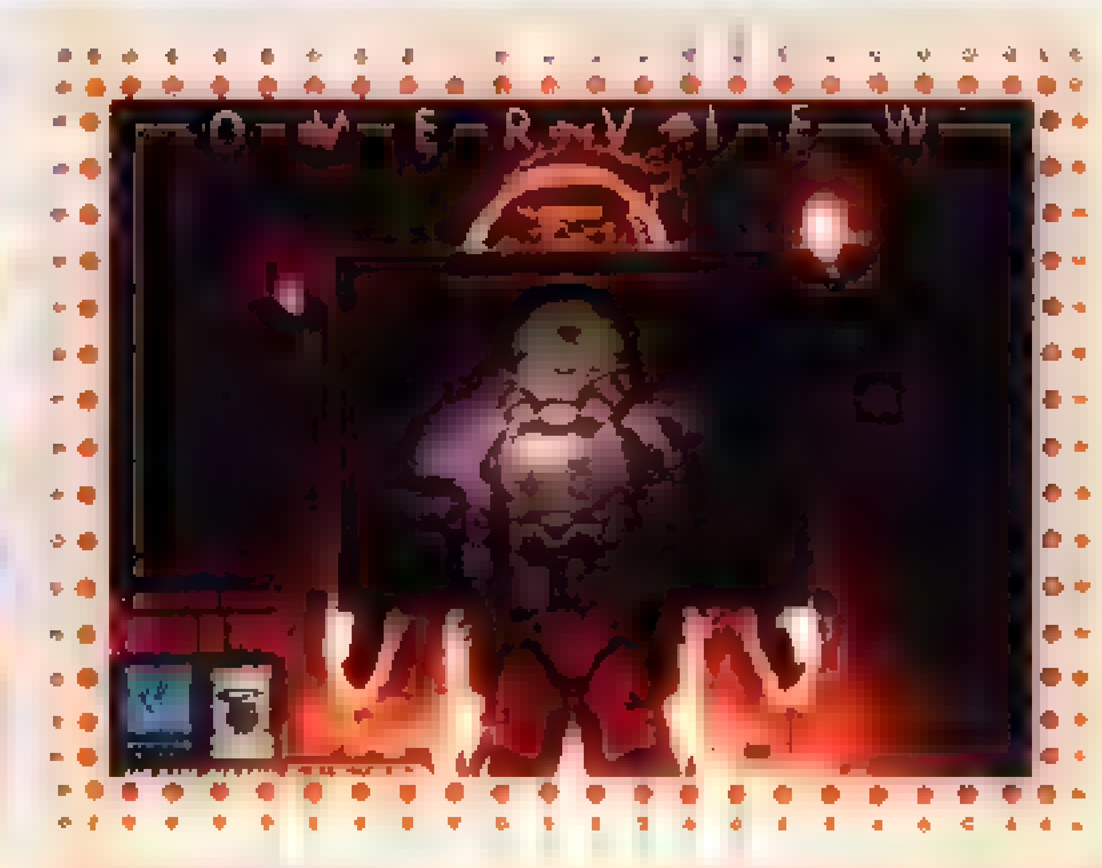
此遊戲目前正緊鑼密鼓的進入開發的後半階段，預計今年十一月推出上市，對於遊戲的精彩度和畫面效果，請玩家們且拭目以待。



THE JOURNEYMAN PROJECT 2

旅人計畫2 穿梭古今大逃亡

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
冒險	光碟版	國外已發行	機種 486 以上 記憶體 8MB 顯示 SV 音效 A/S 操作 M
製作公司	**出版公司**	**國內代理**	
Preto Studio	Sanctuary Wood	軟體世界	



對大家來說，《旅人計畫》這個名字也許沒辦法產生太大的共鳴，但若提起《夢幻之島》（Myst），我想對各位讀者來說，應該就不陌生了吧，而在麥金塔電腦上，《旅人計畫》出現的可是比《夢幻之島》來得更早，也更為出色，可說是最先提出照相擬真技術的作品，只不過前者因無正式的代理商，再加上在一般 IBM PC 上執行的速度的確是慢得有點離譜，所以知名度並不高，不過今天《旅人計畫2》，將帶領各位玩者進入一個驚奇的視覺之旅！

或許有人會問到故事的情節了，在這裡首先延續前一代的劇情：在未來，進行時間旅行已經不是夢想，不過為了確保不會有任何的不肖份子回到過去竄改歷史，因此，有了時間安全局的成立（Temporal Security Agent，TSA），而玩者所扮演的，則是在該單位中一名盡忠職守、編號為五的特遣員，當圓滿結束了在一代中的任務，又經過了六個月的時間，歷史再一次出現了危機，而且事情似乎相當複雜，「當你被未來的你所警告之後」，故事就展開了……。

廣大的世界

在前一代中，一共有三個不同的任務及世界等著玩者進行探索，而在這一次的 旅人計劃2 中，則有多達七個不同的世界，包括了瑪雅古城、中古世紀獅子心王理查的城堡，一代畫家達文西的工作室等，在每個世界裡也還有許多不同的地點，只有細心的搜查，才能收集所有的證據與物品。



到不同的世界蒐集證據

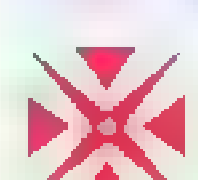
更細緻的圖形

由於使用了十六位元的顏色模式（65536 色），因此在色彩的表現上





[illegible]現！當然，圖形量的龐大也相當驚人，在每一個房間當中，就有約二十萬至三十萬的多邊型物體需要成像，簡單地說，大約是原本《旅人計畫》的 20 倍！而且場景全都經過手繪之後，再以精細的電腦來進行立體成像，並個別貼上材質，再由一名 3D 藝術家進行安置物體的動作，最後則加上擬真的光線打光。



酷斃了的時空裝



特遣員所穿著的時空裝，是該世紀最偉大的發明之一，一共只有十件，分別配給給符合資格的特遣員，除了基本的顯示裝置、緊急氧氣裝置、全環境保護裝置、核子加速動力裝置和一個無限空間的百寶袋之外，配合不同的生化晶片，還可以擁有隱形、傳送等功能。

Magic—The Gathering 魔法風雲會

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
紙牌遊戲	光碟版	未定	機種 386-33 以上 記憶體 4MB 顯示 SV 音效 A/S/G/M 操作：M
製作公司	出版公司	國內代理	
MicroProse	MicroProse	第三波	

變！變！我變變變！ㄟ？這可不是那些所謂的七龍珠越變卡喔！現在全美最風行的紙牌遊戲《魔法風雲會》（Magic：TheGathering，暫譯）終於出現在電腦螢幕上，除了保有原來嚴謹的規則、精彩的畫面之外，更提供網路連線的功能，讓更多的玩者能共襄盛舉，看來天涯若比鄰的理想，首先將在電腦遊戲上實現！



新奇的紙牌對戰模式



老實說，雖然筆者從本刊另一位特約作者 Lucifer 的手中，借來一套《魔法風雲會》的原形牌（只有基本的 68 張），另外又經過如此多朋友們的集思廣益，但截至目前為止，也只能稍微摸索到一點粗略的概念：玩者們利用手上牌的排列組合，與其他對手進行一對一的競賽，而紙牌可經由打倒對手、經驗的累積，甚至以金錢購買等方式取得，就連一些施法的方式也是經由組合的方法產生，相當的新奇。

如角色扮演遊戲般的進行方式



在遊戲中，玩者可以在行動點數許可的範圍內，自由在不同的地點通行，或拜訪不同的人物，而當玩者每到訪一個新地點，畫面上除了以該地點為背景，並出現相關的對話之外，也會以小圖示的方式列出所有可通行的地點，可謂一目了然！

手繪的細緻畫面





本遊戲所採用的圖片，分別由許多知名的畫家手繪而成，本來是以平面的方式出現在紙牌上，現在則忠實地轉繪至電腦上，以每張高達 640 × 480，256 色的解析度，將細緻的圖片呈現在大家面前，眼尖的讀者們可以經由觀察畫面上左下角或右小角的作者簽名來認出這些是出至那位大師手筆。

如角色扮演般多樣的紙牌

根據筆者手邊的資料顯示，完整的遊戲將包括超過一百張以上不同的紙牌，每張都有不同的功能與特性，舉例來說，基本上就分為白、紅、綠、黑、藍等五種，分別對應死亡、生命、自然及大海等不同的能源力，再加上配合法力源的攻擊牌，可以產生多樣的變化，這也是遊戲吸引人的地方。



紙牌功能各有不同

人物可自訂肖像

想過自己將成為如何的魔法師嗎？遊戲中提供了自訂肖像的功能，讓你自由地挑選長相、服飾、手上拿取的物品等，看你想威風凜凜，還是要神秘兮兮？一切都看你自己！

南極冰怪

PRISONER OF ICE



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
冒險	光碟版	9月下旬	機種：486 33以上 記憶體 4MB 顯示 V 音效 S 操作：M
製作公司	發行公司	國內代理	
INFO-GRAMES	INFO GRAMES	軟體世界	

○南極1937年…

冰天雪地中，一個人正朝一艘擱淺的潛水艇奔去，潛艇中載運著幾箱似乎挺重要的東西，那個人的頭上轟轟的飛著一架納粹飛機，毫不懈怠的掃射著。正在間不容髮的當口，飛機被艇上砲火擊落，熱氣沖天，一個箱子突然裂掉，伸出八爪魚般的觸角，那疲於奔命的軍官就闖上這可怕的未知，但卻永遠對這個世界說了再見…

箱子中的秘密是什麼？為什麼大伙放下了如火如荼的二次大戰，到了連烏龜也懶得靠岸的極地？

還記得「鬼屋魔影」吧？擅於營造恐怖詭異氣氛的INFOGRAMES公司這次又搞下什麼大麻煩？原來是讓地球人在忙於大戰之際，再來幾個不明怪物大鬧天下一番。玩者即將扮演的是美國軍官雷恩（Ryan），為從事一項離奇的任務，到英國皇家海軍服役，而由放在潛艇上的數個大箱子中所載運的東西，延伸出的一連串怪獸殺人事件。您的任務就是在獸口下存活，並深入納粹敵境及死亡之谷查明到底這是怎麼回事。

遊戲有英文及中文兩種版本；完全中文化的中文版，對於不喜歡跟英文打交道的玩家來說，算是一項福音吧！至於遊戲的操作呢？也非常簡單，只要用滑鼠的左右鍵，就可以走動、開啟、使用及對話，畫面上的重要物品都在游標掃過時出現其名稱，對於不熟悉這類冒險遊戲規則的玩者來說可是很有幫助的，但對冒險老手來說，則是破解窘境的關鍵。

物品欄中的物品以小比例的方式繪出，可隨時拉出物品欄使用，很方便；至於對話採列出關鍵字的對答方式，除了那些看人就吃的怪物外，似乎每個人都可提供線索，有的模稜兩可，有的話中帶話，讓您揣摩個夠。至於冒險中最累死人的解謎部分，您得面對救人、修理秀斗電路、施展催眠大法及烹牛等具有時間限制的任務。在陽剛而男性化的劇情下，玩者也能在緊張的一刻體會女護士的溫柔解渴，可惜只有短暫片刻，不能"有所作為"囉！

●電影手法[illegible]

在串場的動畫中有許多值得一看的場面，例如潛艇遭受水雷攻擊的畫面及怪獸噬人的畫面。特別提出的是在畫面上的處理，擁有側視、俯視、由內向外觀看等視角，還有人及物的特寫鏡頭，運鏡及搭配的音效都有電影的手法，感覺給人一種不同的視覺觀，挺有趣的。



[illegible]



[illegible]

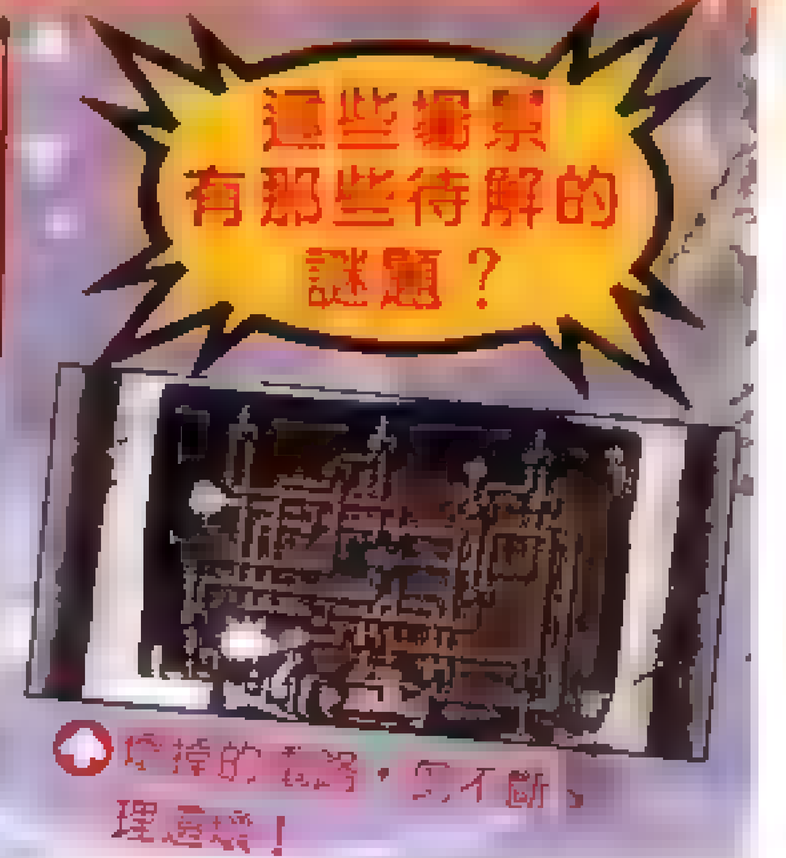
稀奇古怪的物品



這些寶貴重要的"遺物"



水雷室裡有何蹊蹺？



燒掉的電路，須不斷修理過嗎！



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
冒險	光碟版	未定	機種：486以上 記憶體：8MB 顯示：V 音效：S/M/G 操作：M
製作公司	**出版公司**	**國內代理**	
LUCASArt	LUCASArt	松崗	

五年的工作時間可以產生怎麼樣的一個遊戲？掛上了史蒂芬·史匹柏頭銜的遊戲又是個怎樣的面貌？擁有精彩電視影集的背景，揉合許多電影故事情節和"愛麗絲夢遊仙境"的架構，對玩者來說，又會產生如何的共鳴？這一切問題的答案，都將隨著盧卡斯公司年度冒險巨作—《異星搜奇》的問世而大白。

[illegible]

出現在地球軌道的小行星。

在不久的將來，一顆小行星出現在地球的公轉軌道上，為了避免撞擊，地球派出了一艘太空梭到太空中，企圖將它射擊到一固定的軌道中，如果任務成功了，說不定在未來我們可以在晴朗的夜空看見兩個月亮；不過，但任務完成之後，該隕石卻變成一艘太空船，將玩者所扮演的三名太空人帶到一個神秘未知的星球上。

就像"愛麗絲夢遊仙境"一樣，在這充滿了奇幻景象的異星上，也有許多奧秘等著玩者們——"挖掘（DIG）"，而原來那些異星人們，超脫了肉體形式的生命之後，在以靈魂方式存在時，到底遇上了怎麼樣的難題？到底玩者們該如何地幫助他們？另外，"回家"的路又有多漫長呢？這些都將在這個電腦遊戲史上擁有最豐富情節的遊戲中，慢慢呈現在玩者面前。

全新簡易的操作介面

捨棄了以往各式不同的指令，現在玩者們可以不必為了不知該使用哪種"動詞"而大傷腦筋，只要將全副的精力都放在欣賞故事的發展、解決其中的謎題上，相信這種簡便並不會降低遊戲的難度，相反地還提昇了遊戲整體的內涵。

遊戲中的動畫場景。



存取指令還縮於左下角方塊。

各具長才、互不相服的隊員

從單人的冒險遊戲開始，進而到《亞特蘭提斯之謎》裡的兩人小組，現在的《異星搜奇》更將遊戲的隊伍擴大到三人之多，首先有一名個性傲慢的軍官，波士頓·羅擔任整艘太空船的艦長，但另兩名成員，包括了一名自視甚高、才學也的確淵博的考古學家，還有一名以發掘報導為畢身志向的新聞記者，他們都不願意服從指揮，因此而引發多段豐富的內容。

大家知道ILM這家專門在電影中處理特效的公司嗎？別忘了它也是盧卡斯的關係企業之一，而在本遊戲的片頭處，那顆小行星便幻成透明的太空船，將玩者帶往未知領域的動畫，就是出自他們的手筆，當然，遊戲中也有不少由他們跨刀的地方，大家千萬別錯過了！



劇中的三名主角。

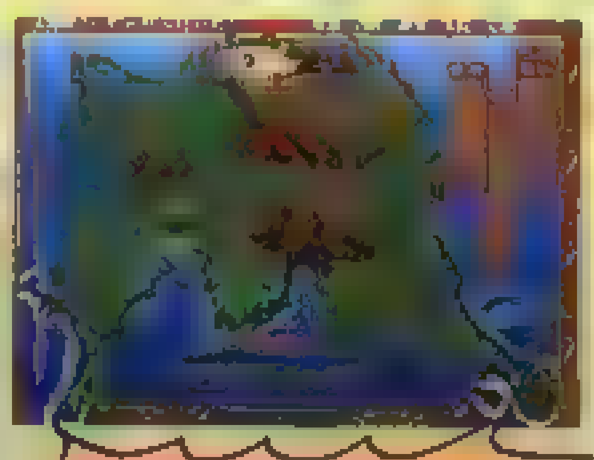




『世紀縱橫』公司即將在十月份推出的年度策略遊戲大作─『赤日』，目前已漸漸接近完成階段。到底這一套策略遊戲與目前坊間所見的策略遊戲有何不同之處呢，且讓我們一一為您道來……

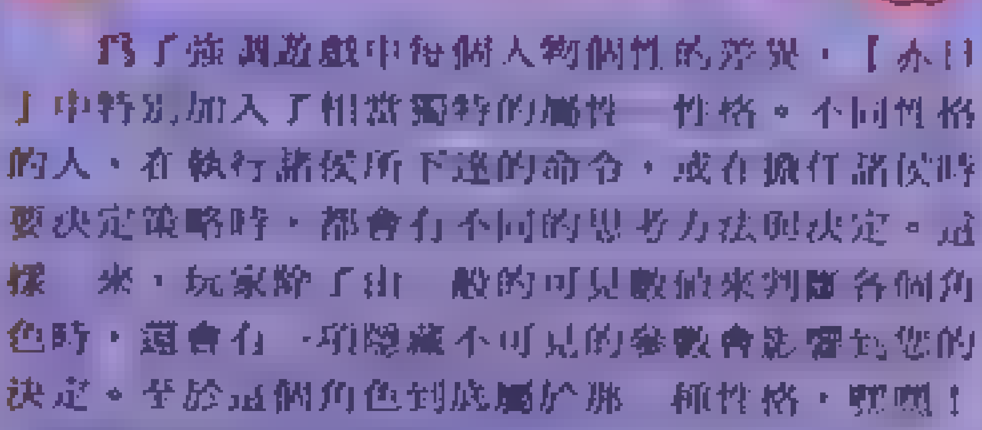
遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
即時策略	磁片／光碟	十　月	機種　386 以上 記憶體：4MB 顯示　SVGA 音效：S/M 操作　K/M
製作公司	出版公司	預定售價	
世紀縱橫	世紀縱橫	未　定	

全面即時處理，多戰場同時開打



即時處理的策略介面

以前玩家在玩一般所謂即時的策略遊戲時，只要與敵軍在某個戰場一開打，便必須花一整個月的時間把這場戰爭打完，直到戰爭結束之後，才能再回到遊戲中。當玩家正在打仗時，戰場以外的世界都好像突然暫時停止了呼吸；直到戰爭打完之後，才又一、二、三，木頭人般的動了起來。『赤日』這套真正的即時遊戲，將帶給您完全不同的感覺。玩家可能必須同時處理一個以上的戰場，當您帶著大軍進攻甲地時，敵人可能馬上趁機攻向您的乙地，這時，玩家就必須同時兼顧甲、乙兩地的戰事，而忙得不可開交了！但也正因為這種情形，使得遊戲的謀略成份比一般的策略遊戲來得更高，也更為有趣。



人性的光明與黑暗

為了強調遊戲中每個人物個性的差異，『赤日』中特別加入了相當獨特的屬性──性格。不同性格的人，在執行諸侯所下達的命令，或在擔任諸侯時要決定策略時，都會有不同的思考方法與決定。這樣一來，玩家除了由一般的可見數值來判斷各個角色時，還會有一項隱藏不可見的參數會影響到您的決定。至於這個角色到底屬於那一種性格，嘿嘿！那就要玩家親自來嘗試了！

45度即時作戰畫面

玩慣了你打我一拳，我打你一掌的回合制作戰之後，『赤日』要將即時的作戰臨場感帶給所有的玩家。戰場中的場景是以 45 度角來表現，玩家可以看到攻城戰時華麗的城堡，與野戰時高山深谷、亂石雜樹的紛陳，再看到玩家控制的部隊與敵軍之間不斷的兵刃交擊，這種較真實的作戰場景與作戰方法，相信能帶起國內即時策略遊戲的風潮！



這是精巧的斜向立體畫面

武將單挑

研發『赤日』的『世紀縱橫』公司為了真實表現出華麗的武將單挑場面，不惜購置了二台配備了 64MB 記憶體的 586 PENTIUM 100 的機器，精心製作了 100 組以上的攻擊與防守動畫，保證讓玩家看得過癮！但玩家可不要以為您只能在一旁觀賞電腦自己播放動畫而已，玩家更可以用選單式的指令選擇攻守的招式，一攻一守，YES！過癮！



以 3D 動畫顯示的戰鬥

結語

為了讓玩家能夠享受到更多不同招式的對打快感，『赤日』的製作小組，決定將研發的日期由九月延後到十月份，以便增加更多的攻擊與防守絕招，相信到時玩家一定可以享受到更多的刺激！遊戲將分為磁片版本與具有武將單挑動畫的光碟版，所以在這兒奉勸還沒有購買光碟機的朋友們，快快去添購一台倍速光碟機吧！也請您睜大眼睛，努力期待！

異星突擊

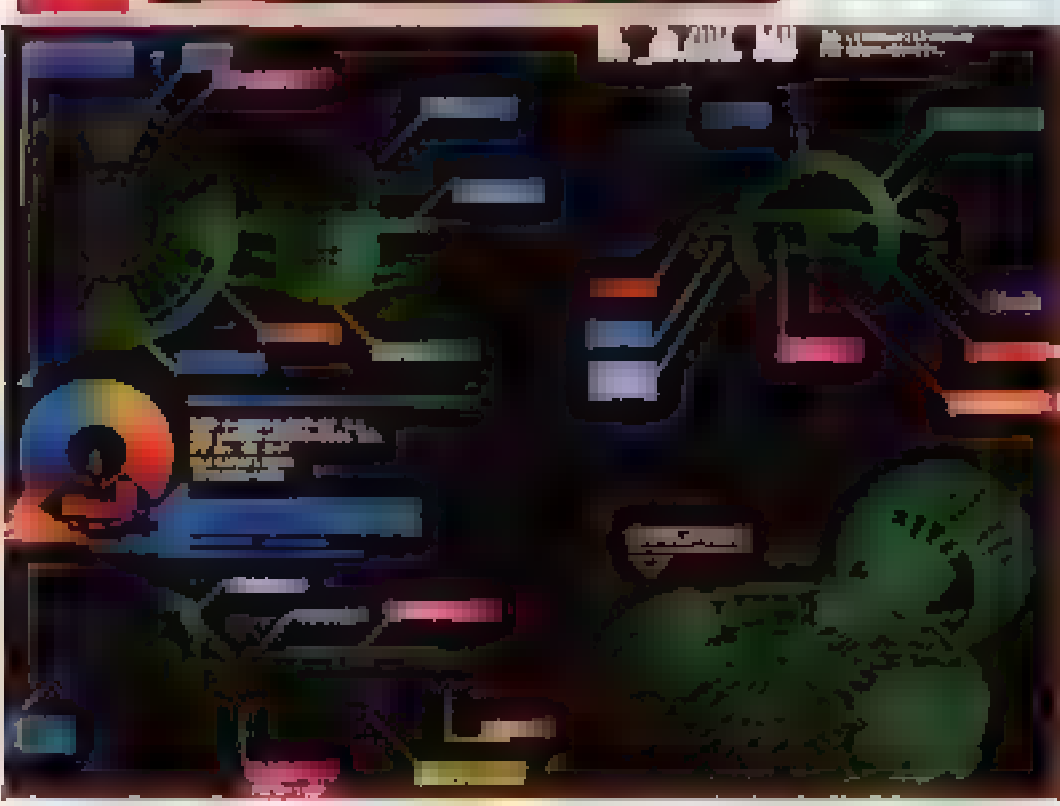


遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
AVG ＋ RPG	光碟／磁片	九月底	機種：386以上 記憶體：4MB 顯示：SVGA 音效 A/S 操作 K/M
製作公司	**出版公司**	**預定售價**	
旭 光	旭 光	未 定	

隨著遊戲業界的蓬勃發展，推出的遊戲數量不僅大幅增加，遊戲類型也逐漸增多；因此除了一般的遊戲分類，如RPG、AVG、SLG等等之外，還有些則是以綜合類型性的方式來推出，像天使帝國、炎龍騎士團等，都是屬於戰略加角色扮演的模式，而這些遊戲也都受到相當的歡迎。這次旭光在九月底預定推出的「異星突擊」，便是一款AVG＋RPG的複合型態遊戲。

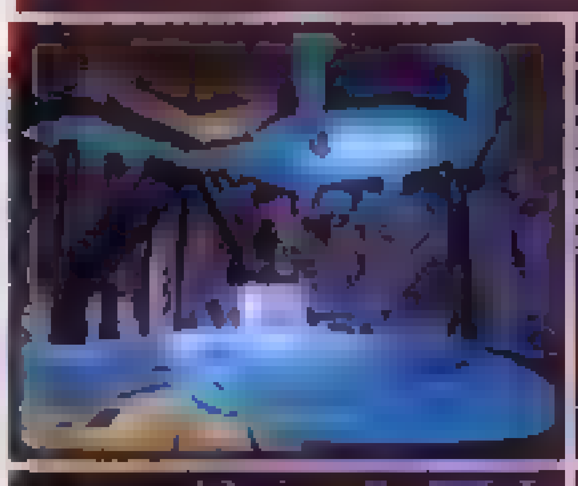


如果遊戲的目的不只是殺時間，而是[illegible]藝術和劇本巧妙的結合，[illegible]的異星突擊的



表現是相當驚人的。首先，這個遊戲大量使用640×480、256色的圖形，來表現機械人和科幻場景的精緻效果，並且在使用顏色的方法上採用十分活潑的色調，使得場景美倫美奐；最特別的是這個遊戲將RPG、AVG以及對戰動畫巧妙的結合在一起，使得地圖具有RPG的廣大、AVG的立體光影場景以及震撼視覺的對戰特效。

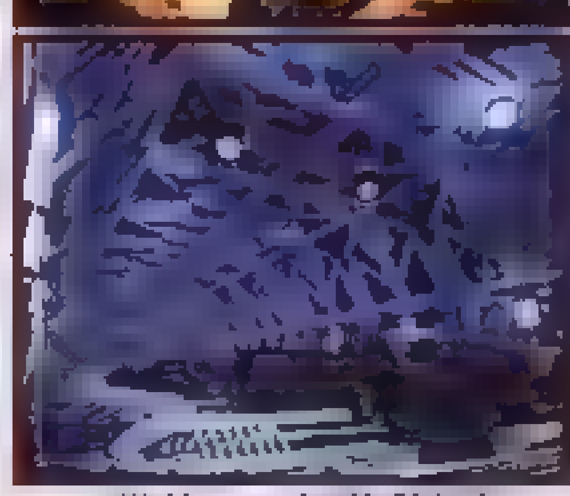
身歷其境的遊戲場景













當然，一個遊戲的好壞，不只是在於圖形的優美與否，最應該強調的部份應是玩法；而這款容易上手的新類型冒險遊戲，便在這一部份有十分突出的表現。地圖單元是以48x48的點像素繪製而成的，所以，玩家們可以在地圖上直接看到各種不斷在變動的儀表板和指示燈，身歷其境的在裡面進行





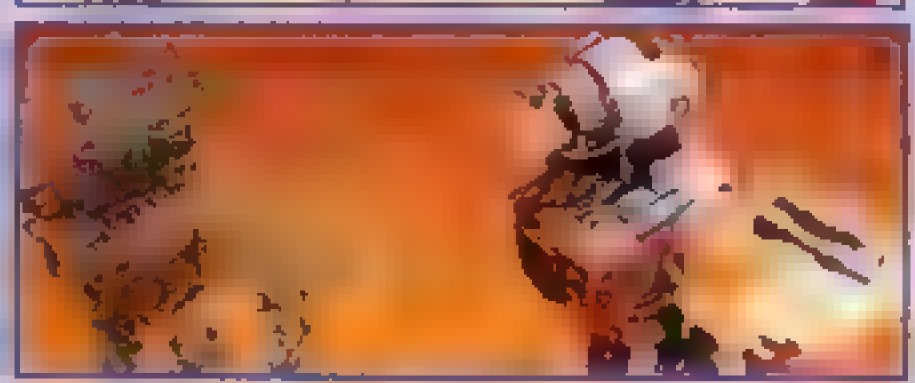




探索。而製作單位也將地形巧妙的分開製作，使得與每張地圖的地形與下張都有著相當的差異。同時，因為加入了擊負獨立的靜態圖，使得玩家們可以在這撼動人心的高解析圖形下，找尋線索。因為故事發生的地點是在一個半人工的要塞，所以，要塞內林林總總的設施也都被製作出來了，較大的設施例如：軍事區、警備處，停機坪，實驗區、行政區，訓練區…等等，較小的設施有：公園、餐飲娛樂館、會議室、法庭、控制室、換裝室、傳送站、檢疫室、逃生艙、資料室、圖書館、主官室等等。







各種不同型式的機械裝甲

異星突擊的戰鬥部份可分為兩部份：接觸戰是先在地圖上遭遇，而在戰鬥模式中以動態對打；有些武器是遠距離武器，還未接觸便能對異形產生攻擊，將在地圖上直接作武器效果。在操作部份依然是一隻滑鼠操作到底的方式，在指令上也經過歸類，例如：移動、攻擊和特殊機械特別分出來，成為常備性的指令，而武器、物品、和攻防時所採取的戰術方式，與裝甲及人員的狀況，只要按滑鼠的右鍵便會出現。由於玩家是以小隊（最多可以帶四個隊員）的組成方式不斷的輪流操作，所以，這樣的指令設計會使得玩起來時覺得很方便，而且有別於一般班長帶班兵式的角色扮演遊戲。特別值得一提的，是這個遊戲的武器和物品系統，設計者不但將武器、物品多樣化，而且捨棄了令人難以適從的些微性差異，而使每一樣武器物品都有明顯的分別，而前述的"多樣化"所指的是：經過分析歸納過之後，分類出來的武器物品使用方法，例如：傳統武器（刀，劍、斧等）用在接觸戰，爆炸性武器用在一定範圍的殺傷方法（在範圍內不論幾隻異形皆會同時受傷），集中型武器作用於中距離的特定點，分解型（如雷射光束等）則使在同一條直線上的異形在射程範圍內同時受傷。這樣的武器分類不但捨去了比較值的包袱，而且使得遊戲性更加接近真實，十分值得讚賞。



與異形戰鬥的畫面。

除了在玩法上的樂趣之外，這個遊戲最值得稱道的便是劇本的安排。雖說這個遊戲的劇本構想是來自電影中的異形，但是在遊戲中的玩家們所面臨的，並不只是異形恐怖的外表，而是一種在進化過程上走出一種令人頗意外的超級生物，和一連串出乎意料的劇情轉折。在這裡特別要強調的，是一第六級的異形並不只是"恐怖"就可以形容的：在沒有找到牠的弱點之前，牠就像是人類的天敵一般，等著人們自投羅網（即使玩家們躲在機械裝甲中也一樣）。當然，如果玩家們夠冷靜，夠聰明，便能找到消滅牠們的方法。據製作單位所說，遊戲中還安排另一種"比較不光榮"的破關方法，而且，據說還會影響到下一代的起點，這樣的劇情，能夠完全的融在遊戲中，不禁令人感到高興。在一窩蜂的中文遊戲中，總算有一個獨樹一幟的遊戲出現。

異星突擊是一個精緻的大作，請拭目以待。

PSY幽記

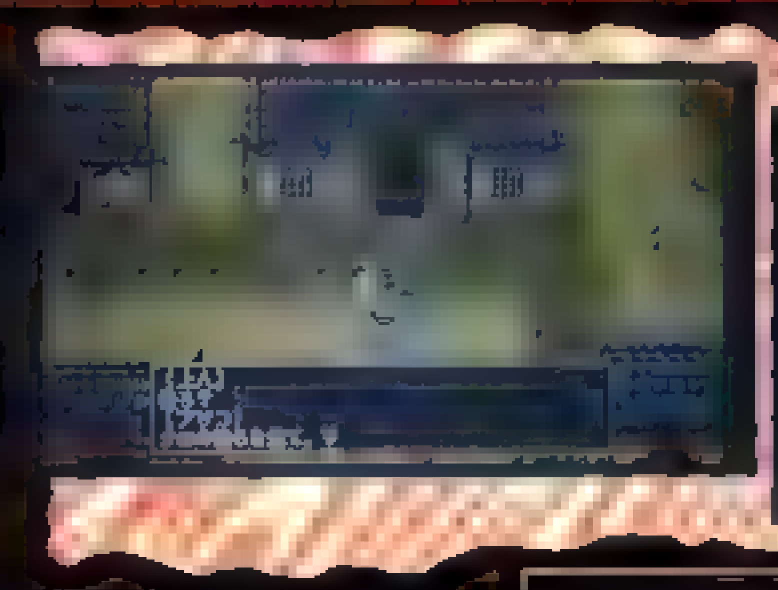


遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
FC	[illegible]	[illegible]	[illegible]
製作公司	出版公司	國內代理	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

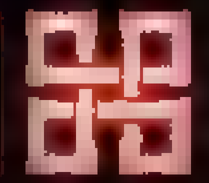
在一個偶然的機會下，因形影不離的青梅竹馬俐子遭到綁架，促使太郎調查此事，竟然發現這件事的背後隱藏了重大的陰謀。為了人世的正義，為了朋友的情誼，太郎帶著一群活潑可愛的伙伴，展開一場艱辛的正義之旅……

本遊戲在東瀛可說是空前大製作，因遊戲擁有幾項驚人組合：一是劇情改編自名漫畫家手塚治虫的漫畫，對手塚治虫不熟悉的讀者當看過怪醫秦博士、原子小金剛、小白獅王…等頗受大眾歡迎的漫畫，都是出自手塚的妙筆，而像在臺灣知名度很高的機器貓小叮噹，其作者藤子不二雄就是手塚之高徒；二是由遊戲音樂創作者古代祐三負責編曲，祐三製作過很多有名的遊戲，在今之日本遊戲界可說是屬於炙手可熱的名人；另外製作公司更投入無數人力物力，耗時三年多的時間才完成本遊戲，以日本遊戲界的競爭程度，遊戲公司願花費如此高額的成本，玩家當了解本遊戲受重視之情形了。

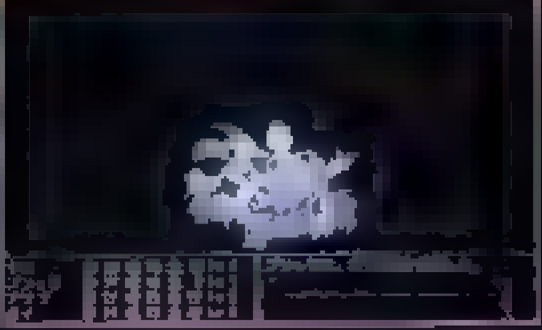
極為中式的製作理念



各種不同的場景



熟悉手塚治虫漫畫的朋友，當知道其漫畫的精彩，不只劇情高潮迭起，大都數更是充滿神秘詭異的氣氛，而 PSY 幽記此遊戲的劇情，更是充滿玄異幽暗的氣息，除了擁有廣大的地圖場景、奇幻多變的迷宮外，戰鬥畫面亦很精彩的，而遊戲中不時穿插甚具漫畫風格的過場畫面以至於動畫，與其它遊戲比較，玩家當更有另一番感受。

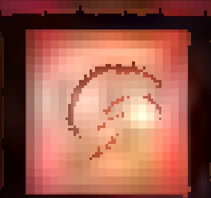






詭異多變的怪物

玩家都知道近鄰的日本，由於地緣的關係，在思想上受到中國傳統文化影響深遠，故在遊戲中玩家會接觸到此方面的遊戲製作理念，如法術符咒設定中，有一不同於其它遊戲的特殊設計，則是運用中國易經的六十四卦來施法，在本遊戲中『卦』是稱為『札』，每種札都有其特殊用途，甚至兩個卍字符號間會產生吸引力，如男主角與女主角身上皆有卍字標記，只是兩人之卍字標記剛好正反相對而已，當兩人彼此擁抱時，將合為一，而發揮特殊功能。除此之外尚結合哲學的陰陽相對思想，此種思想在主角太郎身上表現的最明顯，在剛開始時太郎的經驗屬性只有一種，隨著遊戲進行，太郎的屬性將分為理性與感性兩方面，而主角以後的行為將對這兩種屬性有極大的影響。本遊戲的謎題困難程度是屬於較高級者，對於那些自認智商 180 者歡迎來挑戰，看看誰厲害。



主要人物介紹

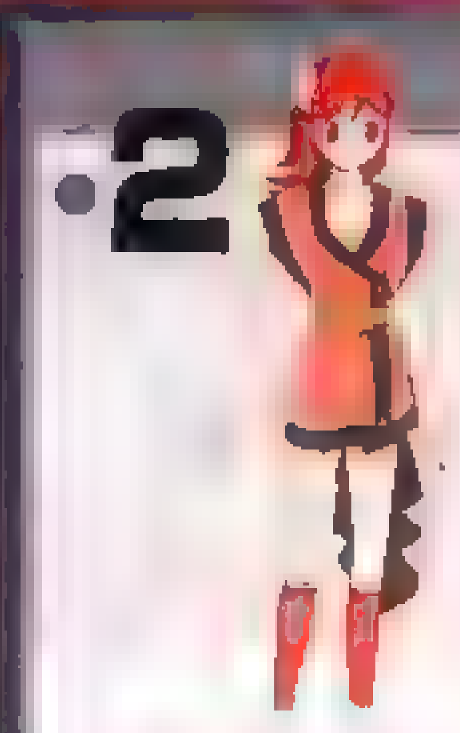


1 太郎



一個不知父母是誰的棄嬰，在山廟主持的扶養下長大成人，本身擁有不可思議的超自然靈力，爲尋找被惡靈綁走的朝子下山，而捲入一個詭異奇倫的事件中。

2 朝子



是男主角的青梅竹馬，兩人感情很好，曾傳授主角許多靈力，因被惡靈所抓而與太郎分離。

3 希休司



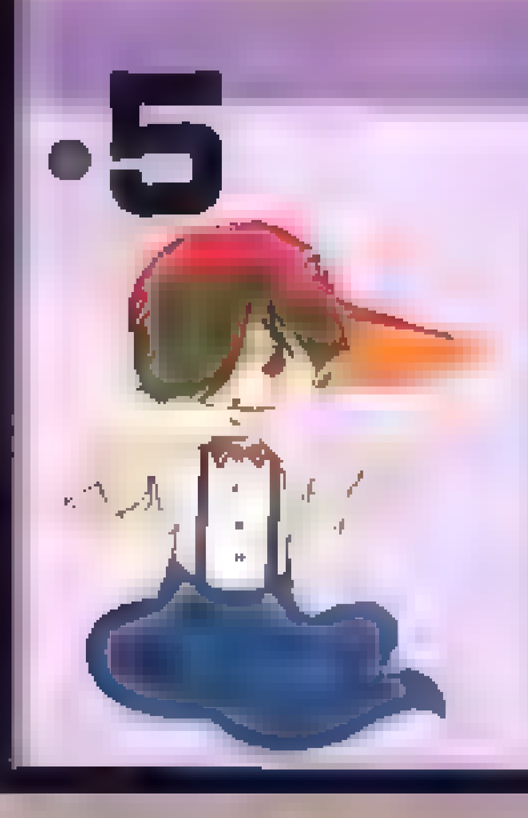
是一個陰界的守護靈，非常討厭人類，卻不知是何種原因而跟在太郎身邊；害怕成長，喜歡自由自在的生活，個性上屬於多愁善感型，平常最喜歡的事是看月亮。

4 虹職人



這是以其工作來稱呼他們，實際上他們是一對以製造雨後彩虹爲業的孿生兄弟，沒有人知其真實身份；只要他們願意就可以把彩虹帶到任何地方，甚至是在你夢中也沒問題。

5 保伊



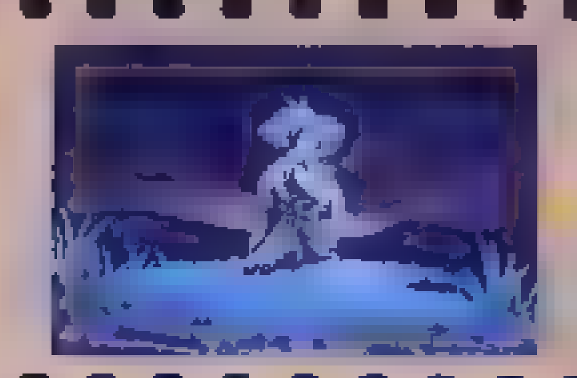
一開始是個少女，後來成爲男主角的守護靈，個性上是屬於內向倔強型，而且頗爲自負，對周遭的人事物都不太理睬，不過對男主角倒是一片忠心。

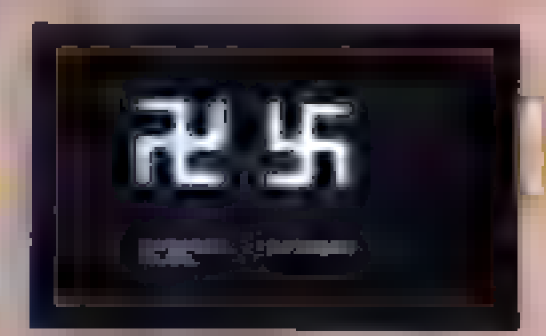
6 巴比特



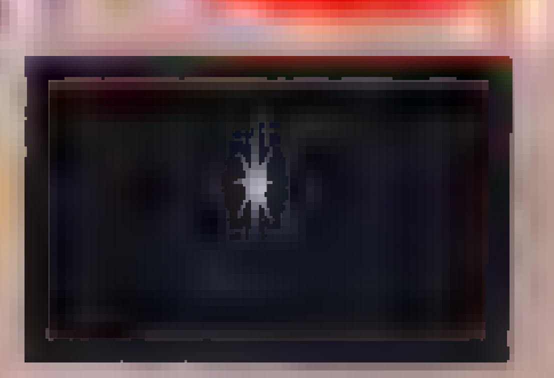
被惡靈沙巴控制的雌兔靈，外表雖然可愛但性格卻是非常殘暴；身上背負着許多被殺動物的怨恨，平常時是擔任保伊的翻譯。

男女主角合體畫面











遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
養成	磁片／光碟版	十月	機種 386DX以上 記憶體 2MB 顯示 VGA 音效 S/MPU401 操作 滑鼠
製作公司	出版公司	國內代理	
SUR DE WAVE 株式會社	SUR DE WAVE 株式會社	華義國際	

在人生的旅途中，人不時的會需要去做一些選擇，以決定做或不做某事；抉擇一件事看似簡單，但在某些猶疑不決的人眼中，卻可能是件很困難的大事。很多時候我們有這種經驗，在做了決定後才後悔做錯決定，或者希望從新來過，讓我們有更好的選擇，大學英文選第一課『IF I WERE A FRESHMAN AGAIN』所講的就是最好的寫照；時常的我們想到『如果當時怎樣……，我現在就能怎樣！』只是年華老逝，時光無法倒流，我們無法預知不同的決定會有甚麼樣不同的後果，也無法知道不做這樣的決定會對我們的人生有甚麼影響？

人生充滿太多的變數及不可知，我們永遠無法知道下一刻會怎樣，也許就因為如此人生才會多彩多姿。如果人生中所有的變數及不可知，我們都能加以量化控制的話，那我們是不是就可以知道我們的未來是過怎樣的生活？

華義國際在最近即將出版的一套養成遊戲『轉校生』，就是讓玩家們來模擬一個少女的高中生活，各位女玩家們，如果讓妳們來主導女主角的高中生活，妳們將如何過妳們的日子？而各位男性的玩家們，如讓你們來當十六歲的高中女生麻里子，你又將如何度過這未來的一年？

『轉校生』與玩家平常所見的養成遊戲有極大之不同，它是一個新型態的即時模擬的養成遊戲，所謂的即時是指遊戲中每遇要下決定的事情時，如果玩家不替女主角決定的話，她就會自己作下決定；一般養成遊戲如果玩家沒下指令的話，遊戲就不會再進行下去，而在本遊戲則女主角就會自行決定，其決定的時間長短是由你來決定。遊戲中也可以取消由女主角自行決定的功能，不過甚麼大小事情都要問你，就像三、四歲的小孩子事事都要問人，我想大概不是一般人都能受得了！





即時養成 遊戲更具挑戰性

個高中生一天的日常活動會經歷那些事呢！製作公司將高中生活的大小事情巨細靡遺的表現出來，讓遊戲更接近真實的人生；遊戲中需要玩者做決定的情況不少，幾乎囊括了所有高中生的校園生活以及家庭瑣事，從早上起床、坐車、上課、參加社團、回家讀書、外出散步、甚至洗澡等小事情，都需要玩家費心的去規畫。玩家可不要以為這些只是極微小的事情就隨便亂按滑鼠，因為小小的一個決定將可能對你的主人翁造成極大的影響。例如早上時女主角在甚麼時候出門上學，時間的前後差異對她來說是很重要，晚一點出門我們的女主角就有可能在電車上受到色狼的性騷擾！又如女主角的生活教育、思想陶冶也是佔了很重要的部份，否則她上課時可會胡思亂想，或者是洗澡的時候「自我安慰」一番，這些事情可是會養成壞習慣哦！到時候女主角會變成甚麼樣的人就很難預料了。

遊戲的完成條件很簡單，就是在一年之後，讓女主角能夠順利的從寶塚女學園畢業，你可要小心照顧，千萬別讓那些虎視眈眈的野男人有機可乘，如果讓女主角喪失處子之身，遊戲就會結束。



多采多姿的學校生活

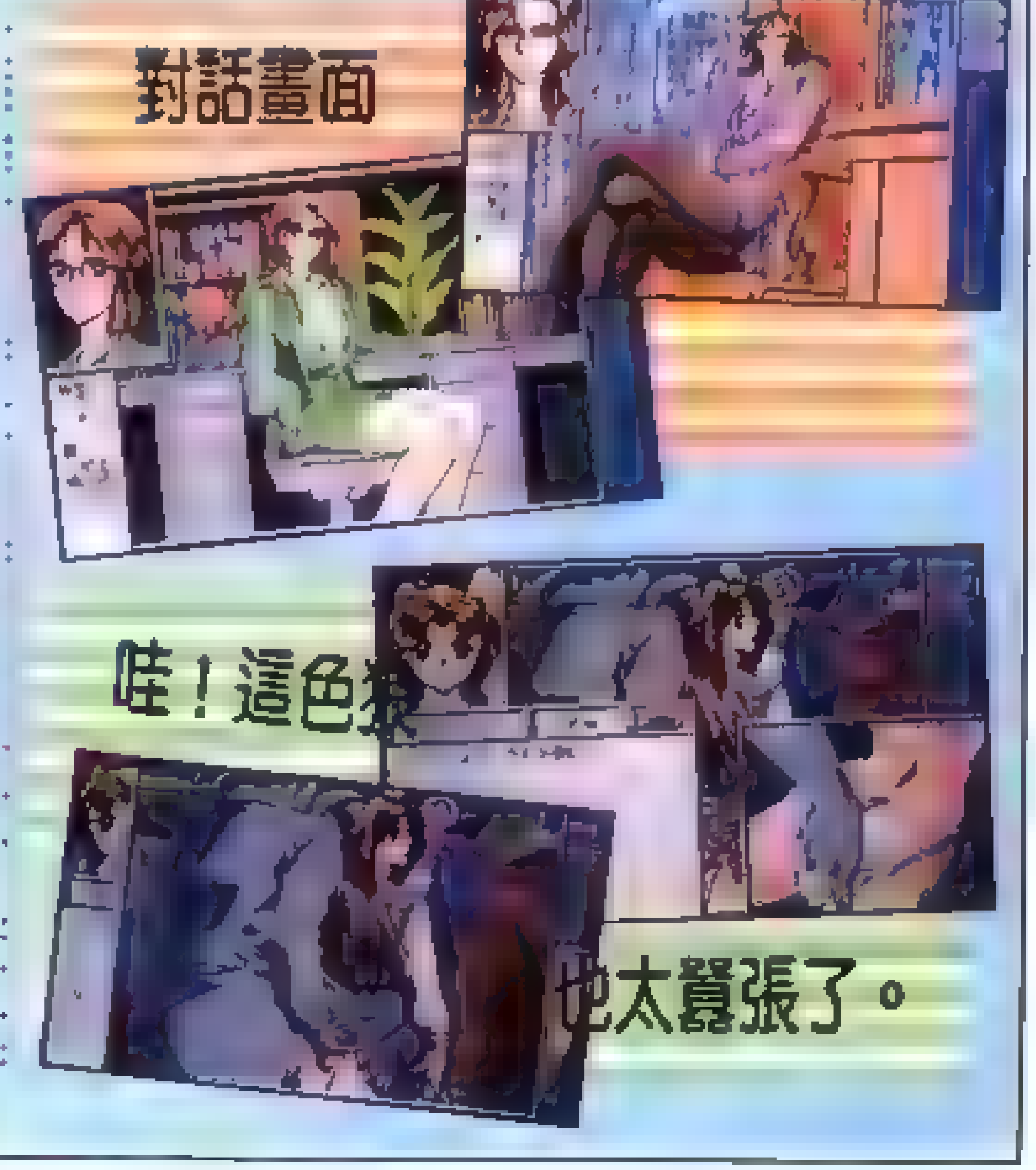


視窗選項 玩家更容易上手

「轉校生」之進行方式是採用多重視窗畫面，視窗之開啟蠻方便的，只要一鼠在手操控上決不會有問題，當然玩家也可以運用滑鼠來調整視窗，視窗共分為對話視窗、選項視窗、特寫視窗、動畫視窗等四種。畫面的解析度與一般 DOS/V 遊戲類似為640×400×16色的畫面，其效果和國內遊戲比較當然是更為出色。本遊戲由日本的 SUR D'E WAVE 株式會社製作，由華義國際改成中文 PC 版本發行，喜歡漂亮妹妹的玩家們，請拭目以待。

對話畫面

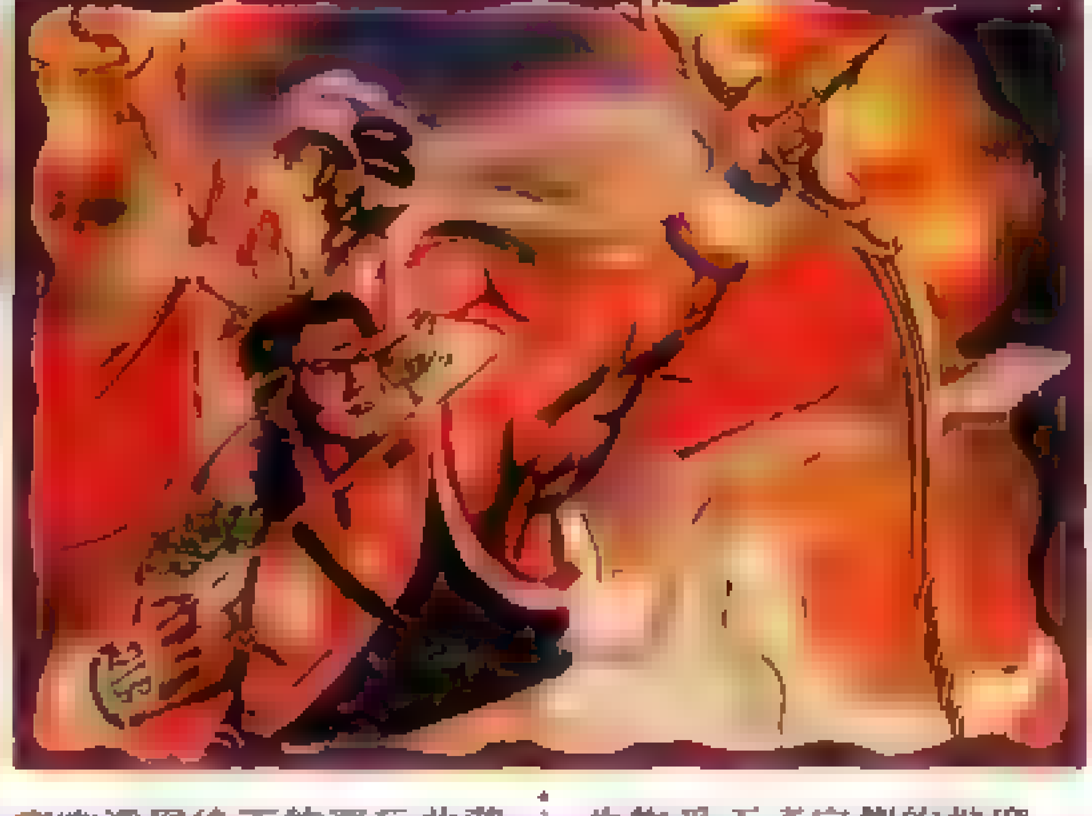
來點清涼秀



哇！這色狼也太囂張了。

九個太陽

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
射擊	光碟版	十月	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：VGA 音效：S/U 操作：K/S
製作公司	發行公司	預定售價	
雷神資訊	雷神資訊	600 元	



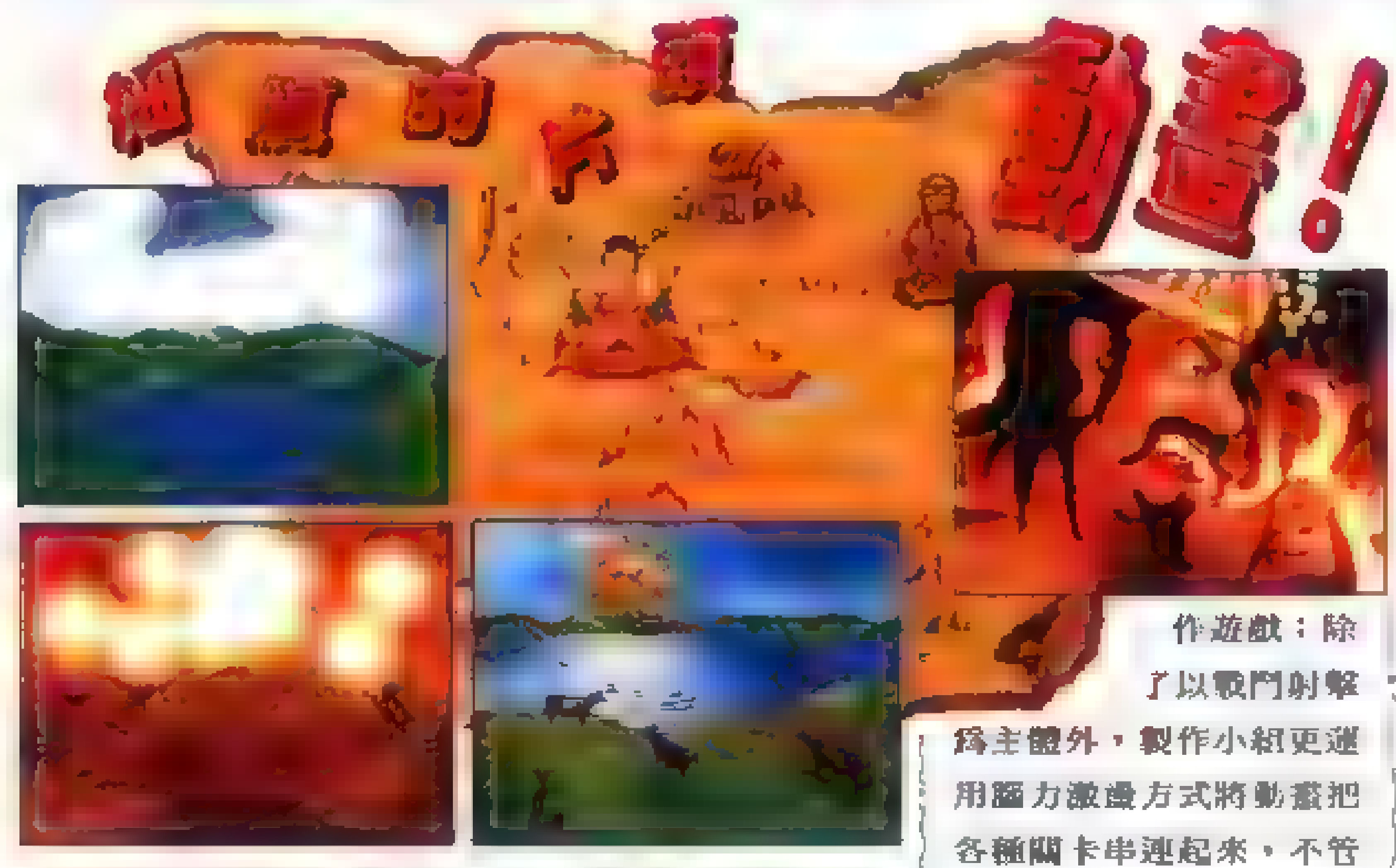
遠古時代的人類，由於科技文明不似現代那樣發達，人們在遭遇到天災地變、人力所無法挽回的事時，每以妖魔鬼神來加穿鑿附會各種現象，而人們更加崇拜那些能戰勝自然、克服困境的英雄；故在傳統的民間故事中，就會有許許多多的人與天爭、神助世人的事蹟流傳下來，像女媧神補天、黃帝白晝乘龍飛天、后羿神箭射日…等等都是讓人傳頌不止的神話。近來科學界也有另一說法就是這些故事的主人翁都是外星人，當人們看到這些外星人在地球所做的事時，就以他們所知把這些事蹟流傳給後代子孫知道。本遊戲的故事來源正是取材自后羿神箭射日此段神話，今年剛好是世界 UFO 熱的時候；雷神資訊以此神話出版遊戲，玩家在看完幽浮展後不妨再玩此遊戲，體會一下傳統的神話與現代科技的差異。

話說古時候的世界太陽並非只有一個，而是像我們的手指頭一樣有十個兄弟，因為太陽的熱度很強，所以掌管宇宙萬物的天神就將太陽的十個兄弟按照順序排班輪職，一次只能出來一個，其餘的就只能在它們所住的地方（太陽谷）呆著，以免地上生物受不了它們的熱度。剛開始時太陽兄弟還遵守規定，但是經過一段時間後，未當班的太陽們覺得太無聊，畢竟人間比單調的太陽谷有趣多了，大家相約一齊出現，致使大地乾旱、萬物枯萎；神射手后羿為了解救黎民蒼生於水深火熱之中，接受天帝的敕令，將十個太陽射回問罪，於是后羿（玩家所扮演）就此展開征途…。



精彩的劇情動畫面





一般人對動作遊戲的映象，大致還停留在單純『為動作而動作』的大型電玩時代，製作公司為改變玩家的刻版想法，特別投注無數的人力物力來製作遊戲；除了以戰鬥射擊為主體外，製作小組更運用腦力激盪方式將動畫把各種關卡串連起來，不管是片頭的劇情動畫或是過關遊戲畫面，皆是充滿幽默逗趣的情節。在配合精心製作的動人音樂（音效）下，更是賦予遊戲鮮活的生命力，也讓玩家更多的想像空間及更高的參與感。

整個遊戲共分為九個大關，四十個小關，每個關卡皆有各種不同的障礙，而且每個魔頭（亦即太陽兄弟們）將在各關卡把守；當然太陽們不會站在那裏等著挨打，他們會不斷跳動來攻擊你，而他們還有一項法寶—分身術，總共可分身五次，因此太陽們既使被你的神箭射中，它們還是能繼續攻擊，直到最後一顆小太陽也被射下來才會結束此關。



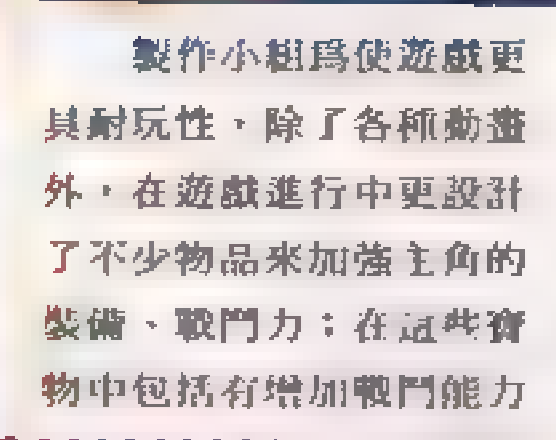
太陽九寶



小遊戲增添趣味



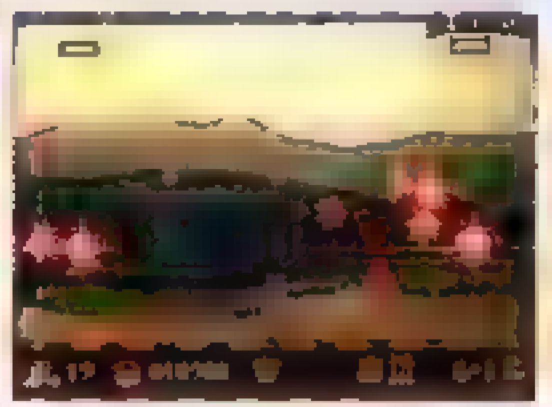
製作小組爲使遊戲更具耐玩性，除了各種動畫外，在遊戲進行中更設計了不少物品來加強主角的裝備、戰鬥力；在這些寶物中包括有增加戰鬥能力的無敵鏢、神力弓、大砲，增加主角防備能力的護身甲，獎勵玩家的加分物品如餅干、糖果、櫻桃…等，還有一些特殊的物品像增加生命數的威力酒、使敵人暫停的神奇鐘及使敵人攻擊變慢的蝸牛，形形色色的各式寶物大約有十多種，將可幫助玩家通過層層險阻，完成使命。





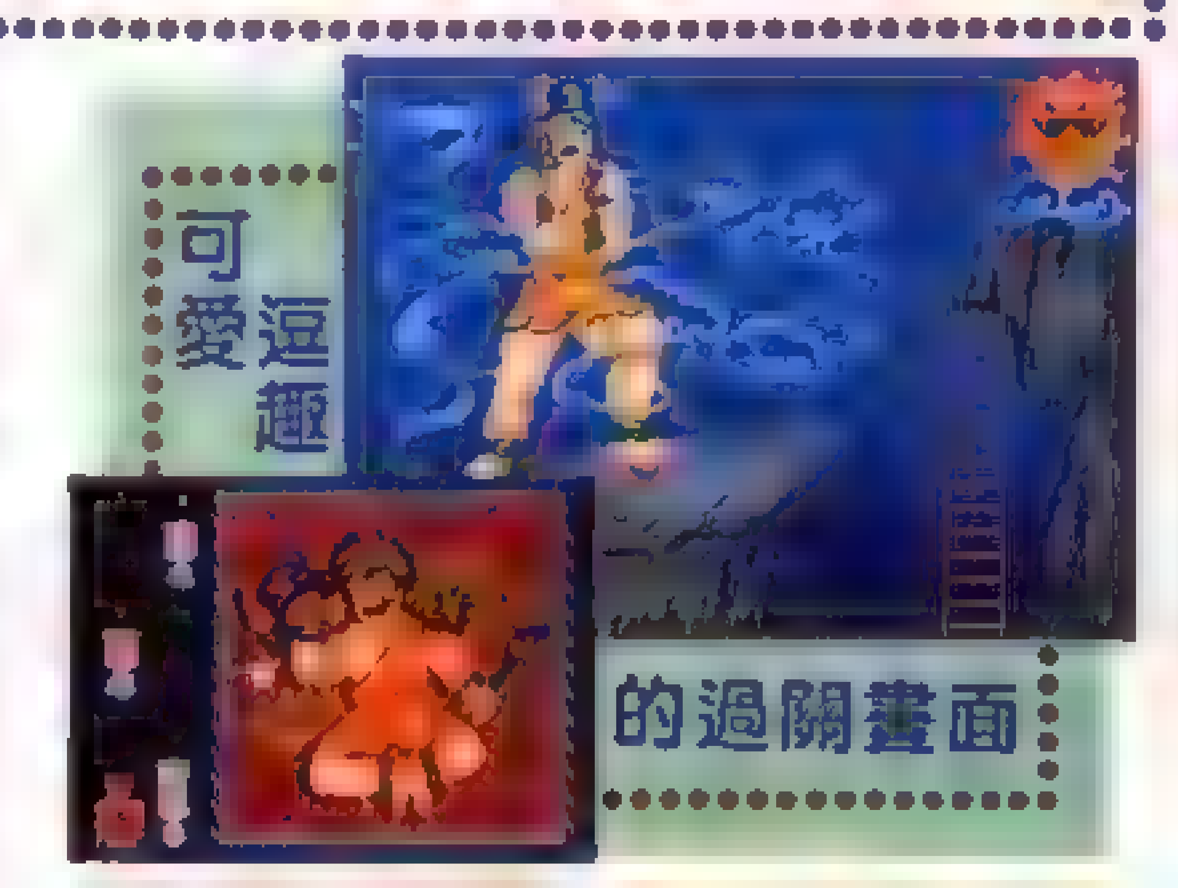
各種不同的關卡







在遊戲中製作者還特別設計了加分的小關卡，來增加本遊戲的趣味性，總共有對對碰、猜王牌、比大小及猜數字四個附加遊戲；這些附加遊戲都是一般人很熟悉的小玩意，像對對碰就是從 24 張蓋住的牌中，找到兩張點數一樣的牌，而猜王牌的玩法就如我們平常在廟口見到的，猜蓋住的三個碗中那個碗有東西，只不過在遊戲中物品換成了王牌；每個遊戲的設計都是非常簡單，一切皆以剛接觸電腦的玩家來考慮，決不會讓人有玩不下去的情形發生。動作射擊類型遊戲最重要的就在於操作的靈活度，本遊戲在此方面的設計也很簡易，只要按幾個鍵花幾分鐘的時間就可很快上手。



可愛逗趣的過關畫面



加分遊戲

綜合來說，遊戲公司運用了全新的企畫，將瑰麗的美工特效、身歷聲的配樂整個融入了古老的傳說中，爲的就是要展現出遊戲的新面貌；讓玩家從漫無目的的射球遊戲中，搖身一變爲萬民景仰的英雄。而製作上是採用一般人耳熟能詳的故事增添其親和力，並使全家老少都能一同共樂的親子遊戲爲目標，對厭煩解謎、走迷宮的玩家及討厭血腥色情的家長們，本遊戲倒是一個選擇。







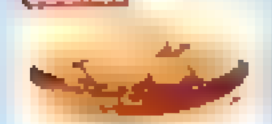
遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
智育	磁片／光碟版	十月	機種．386 以上 記憶體．4MB 顯示．VGA 音效　A/S 操作　K/M
製作公司	出版公司	預定售價	
宏申	宏申	未定	

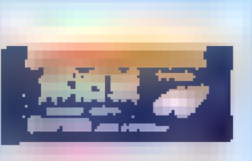
說到大富翁遊戲，就不免讓人想到購買、陷害、販賣以及搞笑，似乎除了這幾個重點以外大富翁遊戲在內容來講就空無一物了，雖說也有部份遊戲加入了些自己的點子，但也都還是停留在較重於娛樂方面上，不過就國內「宏申資訊」自製的這一套戰地大亨大富翁式遊戲來說的話，內容雖保留了傳統大富翁遊戲的精神，但它更加入了教育、觀光、旅遊資訊於一身，基本上應可稱它為『多媒體旅遊遊戲軟體』。

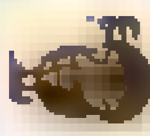
人物屬性設定，遊戲更有變化

遊戲內登場的主人翁共有八位，每一位人物皆有他特有的屬性，例如：〔體力值〕就影響著主人翁在遊戲內的行動力，當體力為零時主人翁將無法以擲骰子點數的方式前進，而改採每次行走一步至兩步方式前進，直到主人翁將體力恢復為止。〔資金數〕主宰著遊戲一開始時每位主人翁的資金多寡，選擇資金多者並不代表一定能在遊戲中獲得最後勝利，相對的選擇資金少者也並不代表一定會輸，因為每位主人翁在遊戲內，都還有著其它的屬性及因素影響著主人翁在遊戲內的表現。



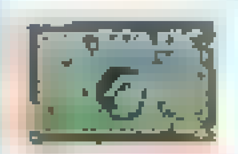








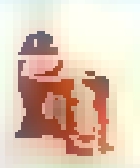
〔幸運值〕光從字面上看就可猜到幸運值是甚麼，沒錯幸運值影響著主人翁在遊戲內的幸運力，幸運值高者就是上輩子燒了一手的好香，事事順利，一帆風順，幸運值低者也別擔心一路上坎坎苛苛，生不逢時，正所謂『上輩子燒不夠，這輩子燒來換』多逛逛廟宇，求點『符咒』相信一定能為您消災解厄、浴火重生。〔企圖心〕此點可以 RPG 中的攻擊力來形容，但也有點不一樣，企圖心它影響著主人翁在遊戲內的購買、置產、攻擊他人、及陷害他人等的因素，基本上企圖心似乎主宰著主人翁取得勝利的主要成因，但是不是真的如此呢？〔報復心〕影響著主人翁在遊戲內的報復心態，報復心強者愈會記仇，有仇必報或許一仇　報，聰明的玩家或許可利用此心態來取得勝利也說不定呢。

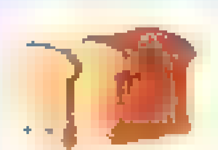












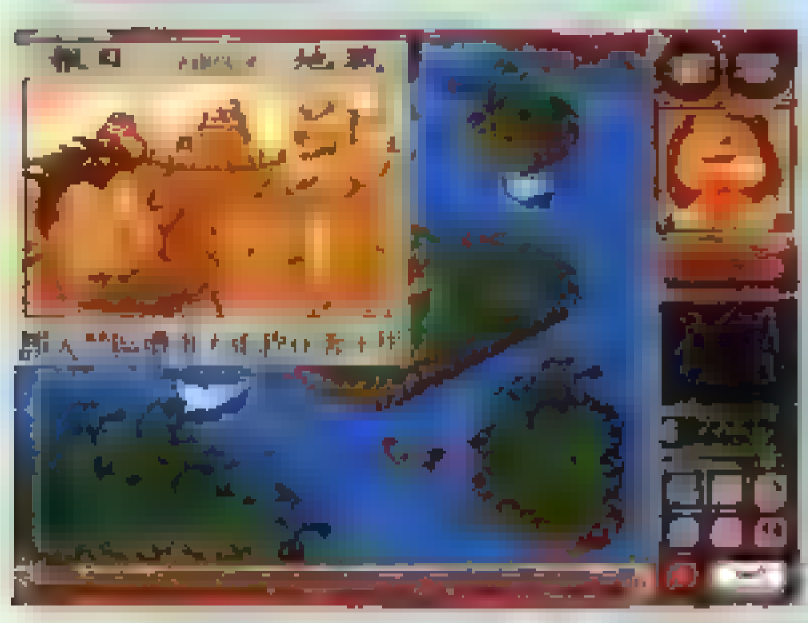








財產更為多樣，玩法輕鬆愉快



本遊戲與一般大富翁類型遊戲有一極大不同之處，就是在財產劃分方面比一般遊戲更詳細，共分為動產和不動產兩部份；在動產方面可分為兩項分別是股票及交通工具，在股票方面是隨時可買賣。在交通工具上又分為機車與汽車兩種，駕駛汽車與機車之不同點，在於所消耗的體力不同及行動的距離比徒步[illegible]須注意的是保養費用不便宜。

在不動產方面可分為三大類，可建設用地、農業發展用地、風景名勝觀光區三大類，在可建設用地上玩家於購買後將可興建房舍建築，來拓展自己的產業，在房舍建築上又分為四級可供升級建設。在農業發展用地上玩家可於購買後到城鎮內購買種子播種農作物，以期待收成。但也可至縣政府以變更地目方式改變為可建設用地，不過並不是每次都能變更成功，想變更地目成功就得看您的『誠心』了（誠心＝紅包）。風景名勝觀光區為可購買區但是無法再興建，風景名勝觀光區總數大約為四十個左右，每個地點除了可買賣之外也可以參觀，（參觀部份為光碟版才有）在選擇了參觀後將會有全螢幕的多媒體簡報，為您解說該名勝的由來，與地理位置讓玩家能更了解金門的歷史背景與人文、文化。


危機重重的前線

玩遊戲兼旅行，消遣並增見聞


擬為寫實的賭馬遊戲

遊戲場景分別為金門、烈嶼（小金門）、金城鎮、太武山四個地方，圖畫總數高達 256 張，遊戲內的地形地物的排列規劃都盡可能的與金門地區相同。玩家可同時在四大張地圖內遊走，而不是分成四個關卡來玩。視角以 3D45 度視角處理，地形元素一律以 3D 製作而成。以上的規劃皆是在金門地區實地考察，匯整資料而成，為的就是希望能夠使遊戲場景更接近真實以達到原始企劃之構想。近來的大富翁類型遊戲都會附加一些小遊戲，同樣的在本遊戲中也有兩個小遊戲，一個是賭場一個是賽馬場，在賭場內將有拉霸，吃角子老虎及二十一點的撲克遊戲，供玩家大賭一番；而賽馬場則提供了賭馬的遊戲供玩家一嘗賭馬的心願。

自從金門開放觀光以來，已有不少的台灣觀光客到過金門地區觀光，但也都是與旅行社一起去，導致許多的觀光客雖已到過金門，卻無法很詳細的看看金門。本遊戲工作小組為了使玩家們更了解金門，在製作之前就早已踏遍了大小金門地區，收集到最完整的資料，就連一學雜草叢生的古墓，工作小組都竭盡所能的為玩家提供最新的第一手資料。因為遊戲是在 DOS 環境系統之下執行，就技術方面目前並無法提供一些影像播放，也因為此點所以小組人員在製作多媒體簡報系統時，格外的用心將提供最完善的解說讓玩家更了解金門。

遊戲預定 84 年 10 月中發行，預定發行『磁片版』與『光碟版』，『磁片版』無多媒體簡報系統（因容量問題所以不加入），『光碟版』則全部皆有。預計遊戲發行時隨遊戲附贈『金門地區觀光旅遊手冊』一本，內有金門地區風景名勝簡介、觀光地圖、食宿資訊等資料。

摩羅王朝

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
角色扮演	光碟	未定	機種 486以上 記憶體 8MB 顯示 SVGA 音效 未定 操作 未定
製作公司	出版公司	預定售價	
世紀縱橫	世紀縱橫	未定	



時光毫不停留地向前邁進！蒼白的一頁史詩正在吟唱著……！！！摩羅王朝的建立者帕伐摩羅在萬般的僥倖之中，成為整個國家的國王。帕伐摩羅對權勢的迷戀，已到若不思做不想的地步；可憐的帕伐，為了維持他現有的權勢，實行了一個毒辣的方法…階級制度！人從呱呱墜地的那一刻開始，就已注定了悲慘的命運抑或是幸福的人生。身份的不同不能互通婚姻，誰也無法更改世襲的職業；僵化的社會結構扼殺創造的活力，仇恨是低層人民抗議貴族無情剝削的吶喊！而帕伐摩羅在階級的對立中放任的奪取利益，使得整個王國充滿了民不聊生的氣氛。

帕伐摩羅生下了兩個兒子，但由於凡提只是帕伐摩羅憑藉權力與洛莎一夜風流的結果，而在這種同父異母的血緣之下，使得凡提與他的兄弟有著天壤之別的待遇。在眾人的嘲諷下，洛莎帶著一歲大的凡提，黯然地離開孟都皇宮，並永遠地從貴族中除名。她帶著凡提回到故鄉泰吉拉——一個簡陋的村莊。

洛莎在眾人鄙視的眼光中撫養凡提，在朝不保夕的日子之下，是一連串揮之不去的夢魘。雖然凡提的心靈深處對他的身世有著太多太多的疑問，但他的母親卻只掉過頭去，躲避當初悲慘的惡夢……。

凡提一直有個心願—如果能到首府孟都城的大街瀏覽一番，或許可以替小孩無奇的日子帶來刺激。只是每次向母親提起時，她的眼神總是那麼樣的痛苦，使得凡提不敢再說出這件事。直到有一天，洛莎要到鄰村德佳占辦事，凡提心中盤算著她這一趟路程至少也要「四天」，足夠他瞞著母親去一償宿願。只是它他沒有料到，這將會造成他一生中最巨大的轉變！

來到孟都城後，凡提的臉上掩不住興奮的神情左顧又盼，想像中的情景終於成為真實的影像：故鄉的衰敗與落後，在孟都城中不成比例的存在著。衣著光鮮的富貴人家與衣不蔽體的困頓百姓，秩序井然的區隔於大街小巷。這是一座貧富差距鮮明的城市！

眼見著天色昏黃，凡提正想回到泰吉拉時，無意間聽到一陣陣稚嫩的呻吟聲。他四處張望尋找聲音的來源，結果在一棵樹下，發現一個看起來大約11歲的小男孩被吊在樹上。惻隱之心使得凡提解掉小孩身上的繩索，卻發現原來小男孩玩耍時不小心用石頭砸到修斯王子的頭，王子在震怒之下將小男孩吊在樹上七天七夜。凡提心想這下可不妙了，放走王子懲罰的對象是相當麻煩的事；他正想拔腿狂奔時，不巧的是看守小男孩的衛兵回來了，當衛兵瞭解是怎麼回事之後，便上前要捉拿凡提；凡提轉身沒命地奔逃，但衛兵們卻窮追不捨。

凡提鑽進一條死巷子後，發現眼前有一戶矮舊的平房，而大門半開著，便順勢溜了進去。這時屋子內有一位老婆婆，驚慌得站了起來，喊著：『是誰？是誰？』原來這位老婆婆眼睛瞎了。凡提走上前去告訴老婆婆原委後，突然門外傳來一陣急促的敲門聲，原來衛兵已找到此處！老婆婆急忙的告訴凡提，閣樓有個小窗戶，可以從那逃跑。凡提逃往樓上後打開窗戶一看，這怎麼跳得下去呢？下面正有兩個衛兵，不偏不移的站在凡提預定落下的位置！這時凡提看到閣樓的左側陰暗處有個大磁甕，他別無選擇地，儘可能將自己的身體縮在磁甕裡。衛兵在遍尋不獲之後，凡提正在慶幸自己暫時脫離危險的處境，卻接著聽到一陣含糊的咒罵聲：『這個死老太婆膽敢欺騙我們！妳窩藏縱放王子犯人的現行犯，我們該如何對王子交待！』衛兵拔出劍來，對老婆婆咆哮的說著：『這是唯一的方法，好歹要有個交差的對象！』凡提在黑暗中聽到淒厲的慘叫聲，不住地淚如雨下……

許久，凡提站立在老婆婆的屍體旁，他憎恨自己的懦弱！他知道自己的良心將受到無止境的折磨…我要推翻這個不義的王朝！這些人的鮮血將用來洗淨今日的罪孽！

多線式的劇情架構

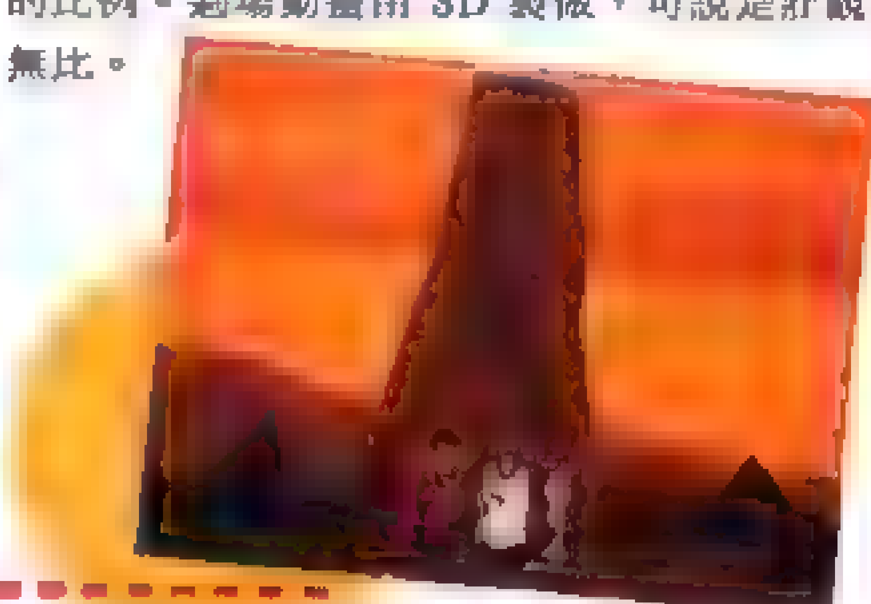
摩羅王朝爲一角色扮演遊戲，遊戲中將以追線式多任務的安排引導劇情的進展。在這個虛幻的架構中，玩家可以遇見形形色色的各類人物及難以想像的情況，如同現實世界般地毫不友善！你的敵人欲將你除之而後快，地下城中將歷重重的艱難險阻，有時候你將遇到幾乎無法突破的障礙；不過幸運一點的話，或許可以找到個神秘物品，在使用之後就能打破僵局。遊戲中的線索不會只拘限於 NPC 的對話上面，它會四處散佈；在洞穴中一個不起眼的提示，說不定就是柳暗花明的徵兆。每個任務的達成方法也不是單一的途徑，玩者對於遊戲過程中的完成度，都會對結局造成影響。附帶一提的是遊戲預設的結局共有 12 種。



主角與先知的對談

效果十足的畫面表現

遊戲中將以 640 × 480 的高解析畫面來表現。精心繪製的圖形，復古中帶有近末來藝術風格。本遊戲取消掉大地圖的設計，玩者在遊戲中所見到的建築物，完全是實際的比例。過場動畫由 3D 製做，可說是壯觀無比。



背景以 3D 模型製作的場景畫面▲

頗為特殊的戰鬥方式

戰鬥系統方面有相當自然及真實的表現。戰鬥是在地圖上即時的發生，敵人的出現也不是以機率方式決定。它們就在地圖上四處游走；你可以躲開敵人的攻擊範圍，也可以跑到敵人的面前加以挑釁。由於遊戲中採用回合制的即時處理。玩者將可以看到敵我雙方細膩活潑的交戰動作。因為製作小組不用一般常見的戰鬥動畫來表現，而在戰鬥的次數上也做了大幅度的刪減。所以說戰不戰在你，不在敵人也！夢幻般的法術施展效果！讓每位玩家感到玩遊戲如同看電影。

什麼樣的角色扮演遊戲可以令人再三回味？饒富趣味的謎題、刺激富聲光效果的戰鬥，以及深富人性化反應的 NPC ，而這三項正是摩羅王朝創作的目標。這是一套追逐魅力的角色扮演遊戲，製作小組希望她能滿足玩這套遊戲玩者的心中欲望。這是一套不會讓人進退不得的遊戲，因為它有多重的結局。這是一套有優美場景的遊戲。這是一套由 NPC 主演一幕幕舞臺劇的遊戲！這就是『摩羅王朝』。



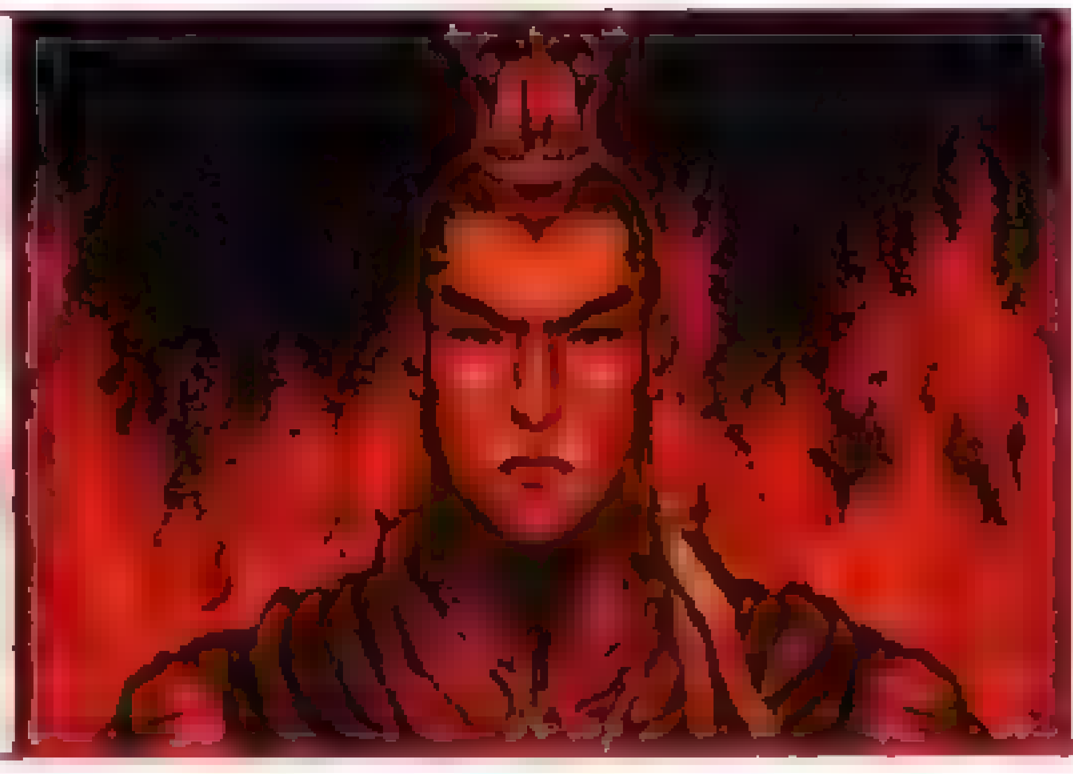
◀遊戲中的各樣武器

人性化的非玩者控制人物

非玩者控制人物（ NPC ）是貫穿角色扮演遊戲的靈魂，玩家們在本遊戲中，可以見到 NPC 的細微反應；每個 NPC 在關鍵時刻的表現，如同真實人物有血有肉般的表達出情感，及完完全全地顯露出環境所造成的壓迫感。

▶出場的各種人物

三國風雲



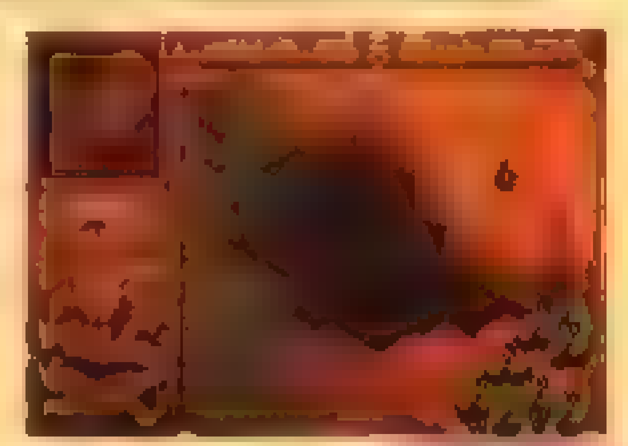
遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
戰略	未定	十二月	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：SVGA 音效：未定 操作：M
製作公司	出版公司	預定售價	
世紀縱橫	世紀縱橫	未定	

縱觀目前國內、外，製作以三國時代為背景的遊戲，實在是多不可數；像是以三國志聞名台灣的日本光榮公司所製作的三國志系列，結合角色扮演與戰略遊戲的三國志英傑傳，具有粗淺即時戰鬥架構的臥龍傳，以及尚未在台灣上市的龍了三國志等，皆是日本公司所製作；另外台灣所製作的三國演義、大富翁式的爆笑三國志、快打的武將爭霸等，可以說明琳瑯滿目，不勝枚舉。但這些遊戲在整個表現上，都比較無法將較眞實的兩軍對陣、攻城掠地的戰爭場面表達得相當完善。

世紀縱橫公司的〔中國〕研發小組，在〔中國〕之後，將要推出一套結合即時戰鬥與策略經營的三國時代歷史遊戲，而其重點就擺在戰爭畫面的表現。怎麼說呢？一般的三國策略遊戲在攻城的時候，只能對著一面厚厚的城牆來攻打。要知道，中國古代標準的城牆都有至少四面與東南西北四個城門，這樣一來，兵力的調度與計謀的運用才能更加廣泛；另外你走一步我走一步的回合制戰鬥步調，實在無法與緊張刺激的即時戰鬥相比擬，現在，就開始為您簡介這套〔三國風雲〕的特點！

斜向立體的視角與視野

遊戲以四十五度角來表現較眞實的立體畫面，高度由最高到最低共有 11 層的高度落差，高度不同會影響到部隊的視野與弓箭的攻擊範圍。玩家可以眞實的感受到高山與深谷的存在，更可以加以利用來實行許多計謀！



地形具有高度的斜向立體介面

變化繁多的軍種類別

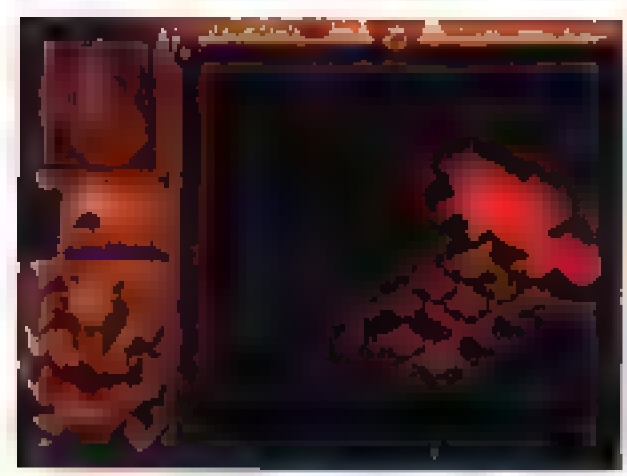
在部隊的軍種方面，區分為步兵、騎兵、弓箭手、力士、軍師、工兵、投石車與攻城車等，以步兵的圖案為例，行走加上攻擊與死亡的動作有 100 張以上，玩家將可以看到畫面上的小人栩栩如生的移動。步兵是最基本的兵種，騎兵則有較強的攻守與移動能力，力士是較少數的護衛兵種，其攻守能力都十分驚人。比較特別的兵種是工兵，工兵的攻擊與防守力都較差，但是工兵可以挖掘壕溝與渠道、挖陷阱、準備落石計、修補城門、建造投石車及攻城車，可以說是非常重要的一個兵種。為了加強遊戲的趣味性，軍師在〔三國風雲〕中，有了一些較神奇的技能，例如呼風喚雨、觀天象、落雷、改變風向等小說演義中才有的情節，但也不是所有智慧高的軍師都具備這種技能，而是只有像諸葛亮這種曠世奇才，施展起來才能夠得心應手。



古色古香的古代建築

動作圖形眾多的兵種

水、火對戰場的影響



哇！火燒了！

值得一提的是遊戲中的水流，全部都是即時且會隨著地勢的高低而流動的，這樣一來，玩家可以根據戰場的地形，然後派遣工兵挖掘渠道，興建柵口，然後一聲令下，『開柵門！』，就可以看到有如暴漲的河水淹沒來犯敵軍！放火也是遊戲中不可或缺的一項利器，遊戲中的火勢，會隨著風向與風力而不斷的改變，一些可燃的建物或樹木，在大火燒過後，形狀甚至會改變成殘破不堪。玩家可以想像當你將敵軍引誘到峽谷之中，然後放一把大火的慘狀了！但火並不是無敵的，當天空下起大雨或下雪時，再大的火勢瞬間馬上就會熄滅了，所以如果遇到敵人的軍師具備呼風喚雨的技能時，最好不要浪費時間用火攻，而玩家的軍師如果也同樣具備呼風喚雨的技能時，那一場敵我雙方軍師大車拼的好戲就要上演了！

危機四伏的陷阱及落石

玩家可以派工兵在平坦的地形上挖掘陷阱，當有部隊（不分敵我）走到陷阱上時，便會掉落到陷阱之中，動彈不得！玩家可以派遣工兵在山[illegible]落石計】再由力士來推動巨石，由高處往下攻擊敵人，遊戲中的巨石與其他設定了可以推動的物品，都符合自由落體的原則，會由高處往下掉落。



真實的日夜及天候變化

【三國風雲】既然是即時的遊戲，戰鬥就不會一直在白天進行。遊戲中的日夜會一直不斷的交替，到了晚上，玩家若是沒有選擇點燃火把時，將會一片漆黑，無法清楚的分辨敵我。玩家也可以利用夜色進行夜襲，或到處點燃火把，來達到欺騙敵軍的效果。遊戲中每天的天候都有所不同，分別有晴、雨、雷、雪、霧等狀況，都在畫面上真實的表現出來，而不是只有一張小小的圖告訴玩家：〔現在下雨了〕，〔剛才打雷了〕。每個月的天候會根據目前季節與所在位置是華北、華中或是華南，而決定晴雨的機率及風力風向的大小。這麼一來，諸葛亮就可以利用其觀天象與呼風喚雨的的技能，而輕易的借東風了！





承下頁





雙重遊戲模式及秘密寶物

遊戲目前分為〔戰場挑戰〕與〔策略遊戲〕兩種模式。在〔戰場挑戰〕模式中，玩家可以選擇扮演三國時代魏蜀吳三國中其中一國，歷經事先安排的 25 場戰役之後，完成統一全國的大業；另外在〔策略遊戲〕的模式中，則可以任選一個時期的任一君主，然後展開一統江山的霸業。

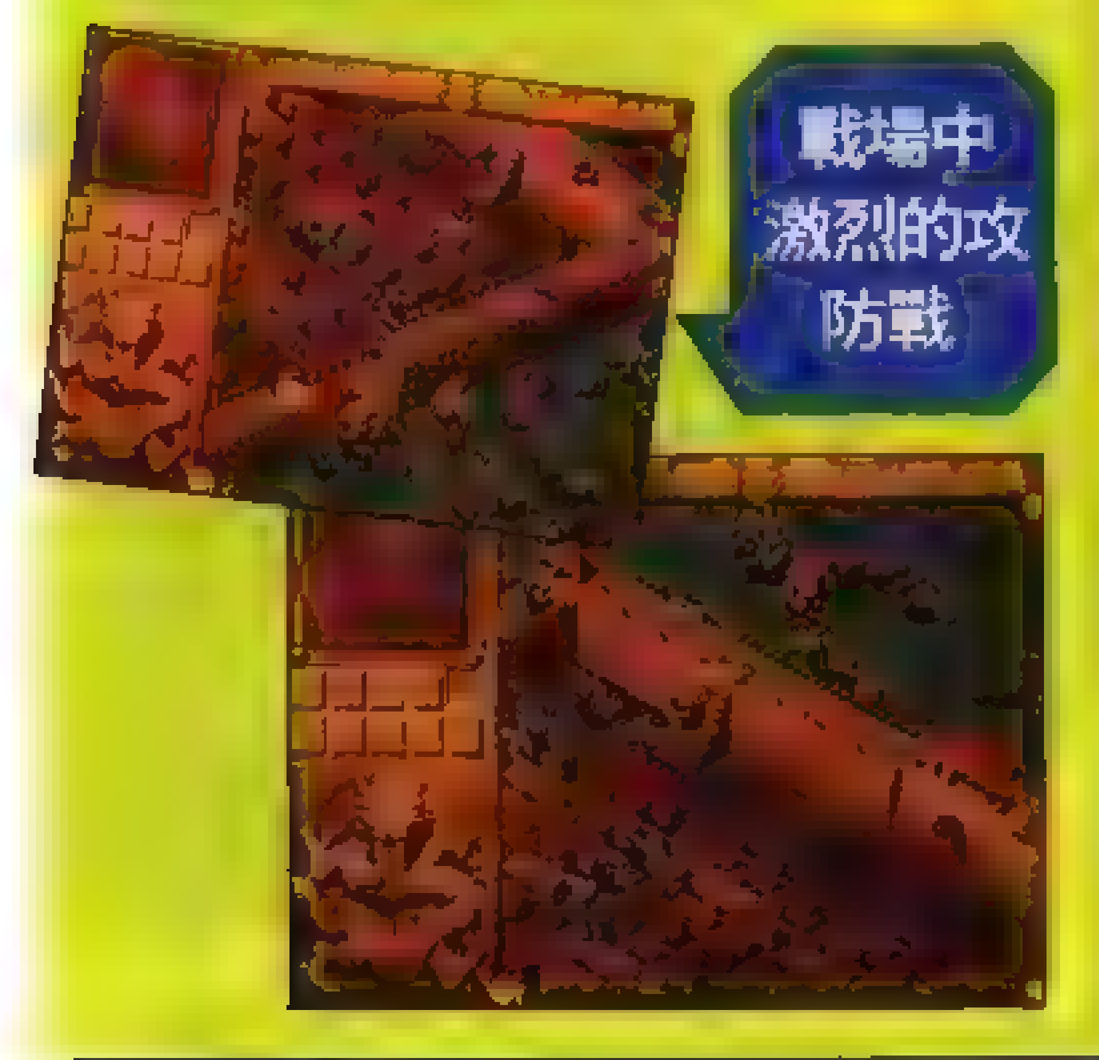
當然，三國演義中一些特殊的寶物與人物，也被〔三國風雲〕的製作群收錄其中。著名的有"赤兔馬"，關羽的"青龍偃月刀"，呂布的"方天畫戟"，曹操的"七星劍"，漢王朝的"玉璽"，美人計中的"貂蟬"等，約有三十種特殊寶物與美女，分別在你打敗某個名將，或遇到某位賢者、仙翁後取得。所以在作戰時別忘了到處逛逛。

遊戲中出場的將領長相



可任意變換玩家的視野

玩家可以任意選擇將畫面旋轉四個不同的角度，以避免部隊被高山或建築物擋住而看不到部隊。另外，若是玩家到了一個從未走過的地點，則會區分出玩家的已知與未知的範圍；尚未走過的地方，完全一片漆黑，以達到先鋒探路的效果。但別以為派一個部隊到處搜尋就可以看遍整個地圖了，每個部隊在一定視線範圍內，才看得到敵方的部隊，所以索敵仍是每一場戰役必須的手段。



五軍分別佈陣合組成陣形

玩家在每場戰役中，可以派遣一個集團軍參戰，每個集團軍最多有五個將領，每個將領可以帶領不同兵種的部隊，分別組成中軍、左軍、右軍、前鋒與後軍。各軍可以單獨佈下陣式，也可以五個軍聯合組成一個超大的陣形。



結語

世紀縱橫公司的〔中國〕研發小組，在〔中國〕發行之後，雖然接到了許多玩家的回函與電話，希望能再接再勵，繼續研發〔中國 2〕；但是經過審慎的討論之後，決定先製作這套完全不同形態的遊戲。目前研發小組正全力趕工中，請您拭目以待！

劉伯溫傳奇

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
RPG	未　定	未　定	機種：386以上 記憶體：4MB 顯示：未定 音效：未定 操作：鍵盤
製作公司	發行公司	預定售價	
軟體世界	軟體世界	未　定	



在軟體世界雜誌75期的操縱檔案夾中，曾為玩家介紹過『劉伯溫傳奇』此遊戲，本刊基於服務讀者的立場，再次為大家作此遊戲的追蹤報導。

本遊戲的特色是放在中國傳說中最玄妙的奇門遁甲上，將帶給玩家們另一種與衆不同的中國風味遊戲。關於身為國師的劉伯溫，其真實容貌與他有關的傳說故事，一般人並不是那樣熟悉；在一些稗官野史及電影電視的描述上，劉伯溫的造型，總是身穿道袍或是布衣打扮，有時手執羽扇，有時則拿着算命布招，四處游走探訪民情；最令人佩服的不是他的洞燭機先，而是他在輔佐朱元璋當上皇帝後，對黎民百姓的愛護及一心為國的高貴情操。本遊戲的情節焦點，是放在天下統一後的爭奪內鬥及諸子叛變；由於加入了權力爭奪、又有陳友諒三子在地方上煽動百姓，還有宮廷內苑的父子互敵及宰相胡惟庸獨攬大權，讓這段傳說更富傳奇色彩。而在朱元璋杯酒釋兵權下告老還鄉的劉伯溫，則在民間開始他的憂國憂民，和徒弟們一起斬奸除惡。分線式的劇情，帶給玩家因不同的抉擇而有六個不同的結局，玩家不但以劉伯溫的身份接觸、施展各種玄學、醫學、陣法及解謎的謀略，還可超越時空，和仙獸鬥法，與臥龍先生鬥智，更重要的是一步步除去為患明朝的背後大頭目，保得朱家子孫暫時高枕無憂。

仙術、陣法齊出招，精彩絕倫有看頭

據遊戲的企劃透露，遊戲將在不抄襲，不仿電視劇的情況下以完整而合乎邏輯的劇情推出，賣點在於其多變的數個時空及將古老中國玄學契合於故事中，當然，也不落俗套的加入了男女間複雜微妙的感情牽扯和最吸引玩家的大型戰鬥場面。遊戲的重頭戲在劉國師窺知推背圖之奧妙，預言了明朝的誕生、日後南京大屠殺的風水大兇及點了一穴發二龍的毛蔣之爭，能夠預言數百年後的歷史大變數，這種功力可不是蓋的！玩家可以看看製作小組如何將這些預言和遊戲進行搭上關係。

目前得到的資料看來，遊戲是以角色扮演為主，冒險意味為輔，主角仍需靠戰鬥得到升級及使用道具解決問題。遊戲是以保護模式撰寫，在特殊效果方面，如法術施展，招式打鬥…等，都有不錯的設計，決對會讓玩家覺得值回票價。戰鬥採即時方式，招式有以兵器的近距離攻擊及法術的遠距離攻擊，主角及控制的 NPC 可做四個方向的移動，使攻擊更具有機動性和戰略性質。配備只要擁有386以上機種、 4MB RAM 就可以了，操作完全以鍵盤為主，不會太刁難各位玩家的啦！

上海 麻將名人賽

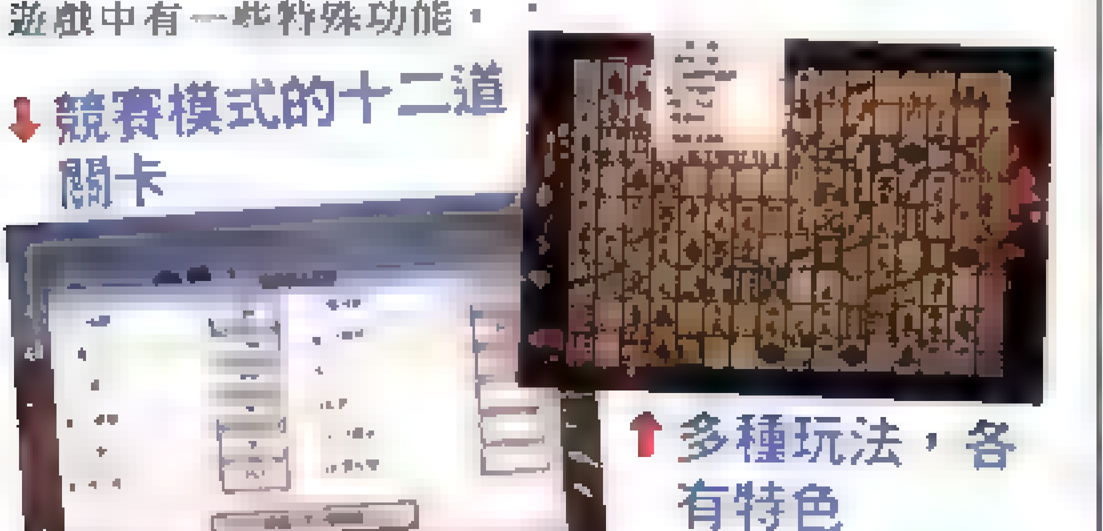
遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
博奕	光碟	九月初	機種：486-33 記憶體：8MB 顯示：SVGA 音效：S 操作：M
製作公司	出版公司	國內代理	
ACTIVISION	ACTIVISION	軟體世界	

睽違五年，上海終於捲土重來了！上期在本雜誌的光碟世界中，曾為您介紹過六種改良的上海麻將玩法；雖然這個遊戲沒有像真正的麻將那樣多變化，但其智力的考驗是不容忽視的，尤其在十多種包括金字塔型、蝶型、立方體型及地殼構造型等不同造型的排列中拿牌，更是得步步為營，小心因拿錯而卡死在原地。



中文化及全程滑鼠操控

遊戲此次為配合其中國風，特地以中文版推出，不再像以往全部英文般，似乎有著難以親近的距離感。遊戲在 WINDOWS 中進行，以滑鼠及下拉式選單來操作所有動作；而遊戲中有一些特殊功能，可以用來增加難度，例如以磁性功能使牌固定向某一方移動，讓拿牌有限制，或者乾脆關掉游標、人聲語音的提示功能和以X光模式來試試自己的眼力。



↓競賽模式的十二道關卡

↑多種玩法，各有特色



牌型之後的背景故事

遊戲的牌型不僅只有麻將牌的造型，還有各種主題，包括：

浪漫的"名人情侶"
名垂千古的"人物"
百家爭鳴的"動物之旅"
造福人群的"科學創作"
探索未知的"太空冒險"
如天使詩篇的"音樂"
篳路藍縷的"發明甘苦"
震撼人心的"天下大事"

每一個主題的牌型內都包含著一個故事，在您消去一對牌時，就有一段小巧的動畫和音樂出現。在羅曼史中，您可見到英國查爾斯王子和黛妃又送做堆，而在音樂的主題中，貝多芬、莫札特的樂曲都將在俏皮而迷你的動畫後即興奏出。

將144張牌完全消去後，牌後面的背景就會自動表演一段與背景及牌的主題有關的電影動畫，有時是一段 BETTY BA-OO 大眼妹的卡通，有時是數十年前喜劇默片，有時是名人演講實況或者是一段中國民族舞蹈等，更珍貴的是一段六四天安門影片，擋在坦克車前的勇士如今是否安在哉？令人有種不勝唏噓的感覺。





六種不同的玩法

最後提醒您的是六種玩法的重點：古典上海是只以傳統兩兩配對的方式進行；萬里長城則是在拿牌機會很少及落牌危機下找尋"生牌"；北京麻將是必須以整排移動的方式消去相同的一對牌才是厲害；十二關的競賽模式得熟悉各種玩法，挑戰電腦；上海戰鬥需要您的眼明手快，否則牌眼看著會越來越多；而暗牌模式是記憶力的究極考驗。

如果你想要在假日之餘，好好的放鬆一下緊繃的身心，不妨和上海一起消磨"一缺一"的時光吧！

↑挑戰智慧的[illegible]排列



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
RSLG	磁片版	十一月	機種：386以上 記憶體：4MB 顯示：SVGA 音效：S 操作：K/M(M [illegible])
製作公司	發行公司	預定售價	
花道	花道	未定	

古代由於人類知識水準不高，對於星辰地理的變化無所了解，故每遇天災人禍總以神明鬼怪加以穿鑿附會；而對那些救國救民的英雄豪傑，更認為具有奇能異行而推崇敬仰。領導者在號召群眾時，每以上承天命拯救人民於災難；幾千年的中國歷史你將重複的見到王侯將相，不是長相奇特異於常人，就是出生時地有特別的天象發生。而由於身為領導者的皇帝擁有萬民的生殺大權，在其權力交替時極易造成權勢爭奪；本文接下來要介紹的是，滿清皇朝傳位之爭的故事，其中更牽涉反清復明的情節。

傳說女真族的祖先是一位名叫佛庫倫的女孩在沐浴時，頭上經過一隻喜鵲，忽然喜鵲的口中掉下一個紅果，女孩覺得紅果非常可口便將紅果吞進肚內，沒想到女孩回去之後，肚子卻發生異樣一天一天大了起來，後經詢問天神才知已懷龍種，並以愛新覺羅布庫里雍順為姓，就這樣經過一代一代耕耘直到明朝末年李自成打破北京城崇禎皇帝弔死煤山，後來明朝山海關大將吳三桂，衝冠怒髮為紅顏，為救紅顏知己陳圓圓，不惜引狼入室，將大好江山拱手讓人；從此女真入主中原改國號大清，經順治、康熙兩代勵精圖治，天下太平，但由於康熙多子在彌留之際，引發諸皇子爭奪皇位，四阿哥胤禎後登基為帝國號雍正手段毒辣，買通權臣竄改遺詔，登基之後不但排除異己，殘殺自己的親手足，並用嚴懲重罰治理天下，一時之間反清復明，還我漢室江山之聲四起，而江湖中的奇人異士、各大門派的精英紛紛齊聚北京，而被雍正所殘殺的皇室之後也蠢蠢欲動，一場腥風血雨的禍事即將來臨，而歷史將會改變嗎？

異於傳統的開場

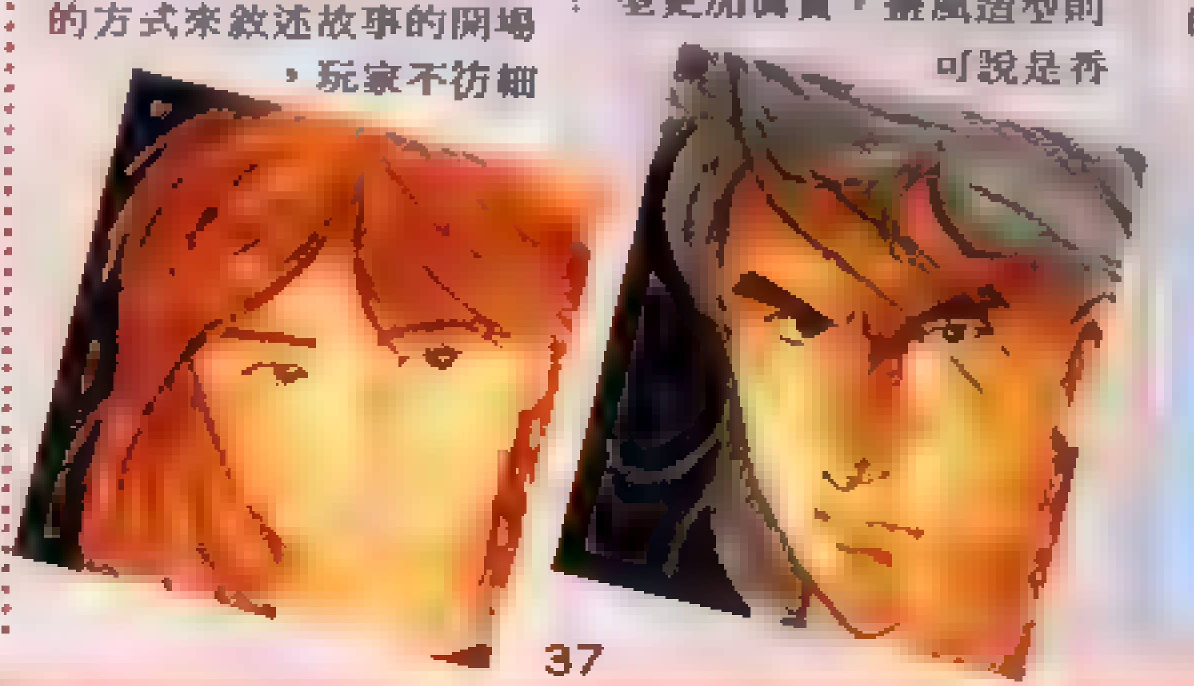






以上故事是花道電腦95年最新遊戲『刀・劍・決』的故事背景。『刀・劍・決』是一套R-SLG武俠戰略遊戲；此次遊戲公司跳脫已往的窠臼，運用漫畫式的畫法及其分鏡的方式來敘述故事的開場，玩家不妨細心去體會此種開場白，與傳統片頭的異同。遊戲採用640×480 SVGA模式，異於以往國內所開發武俠遊戲320×200模式，遊戲造型更加傳真，畫風造型則可說是香[illegible]美畫風的綜合體，遊戲中的各種兵机則非常逗趣可愛，戰場約達二十多關，戰鬥場景是採45度角戰鬥模式，各種重要角色將近七十多位，遊戲介紹到這相信各位玩家已有初步的概念，就讓我們來期待『刀・劍・決』的上市。









終極任務Z

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
戰　略	磁片版	10月初	機種：386以上 記憶體：未定 顯示：V 音效：A/S 操作：K/M
製作公司	發行公司	預定售價	
騰揚資訊	騰揚資訊	未　定	

「終極任務Z」敘述的是一個近未來的幻想故事：西元2013年，NCU聯盟憑著其強大的機甲部隊，向各國發動了侵略戰爭。而各國由於安逸過久，且懼怕其強大武力，而紛紛投降，甘於被統治也不願反抗。「J國」是少數起而反抗的國家之一，在宣戰的三個星期後，全國陷入了苦戰。但「J國」並不絕望，並且決定成立一支特遣隊駕駛最新研發的新型機甲潛入敵軍後方，進行各項破壞行動……」而玩家所扮演的即是這支特遣隊的隊長，帶領著您的隊員完成遊戲中的各項任務，幫助您的國家抗戰成功。

可自由設定的戰鬥機甲

首先就整體表現來看，這實在是一款自由度相當高的遊戲，玩家不僅可以選擇自己想要的隊員，自由組裝自己喜歡的戰鬥機甲，甚至想要出什麼任務都可自由決定，特別是遊戲中玩家可駕駛的戰鬥機甲，更是千變萬化：除了基本的「戰鬥型」、「修復型」、「防護型」、…等等以外，機甲的各部位皆可任意更換，供玩家自由組合各種您想要的新型。

至於什麼是「戰鬥機甲」呢？這是遊戲中設定未來世界的一種主要戰爭武器，包括：機體、手臂、腳、肩帶、武器等組合而成的一種人型機械，戰鬥機甲的每個部位皆有不同的機能與特性。

▶武器裝備畫面

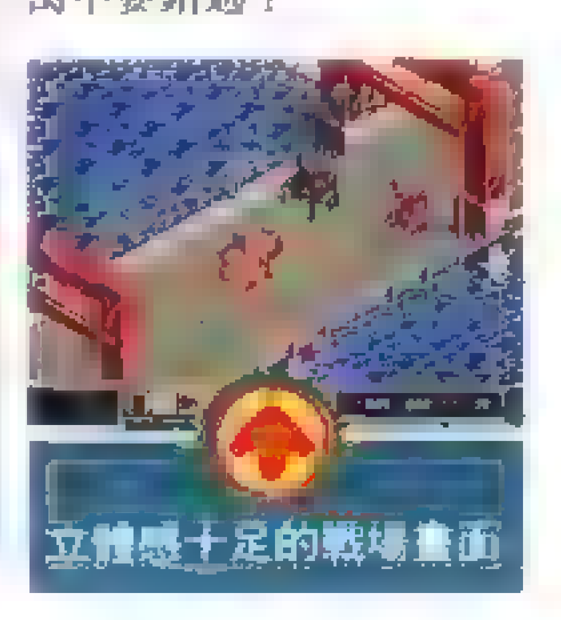
▼隊員資料查詢

▶出擊部隊編成

逼真立體的戰鬥場景

在戰場部份，為了表現建築物的立體感，採用的是相當立體而逼真的45度視角及4層式的地圖畫面，為的就是要給玩家一個流暢、逼真、立體的遊戲感受，而美工的表現上亦是相當的傑出，不僅畫工精細，甚至連建築物內部的小地方都有相當程度的描繪。而在戰場景更包括了：城市、水壩、跨海大橋、…等多個描繪逼真的地圖畫面。

「終極任務Z」的戰鬥方式不同於一般的戰略遊戲（另開戰鬥視窗）而是直接在地圖畫面上進行戰鬥。受攻擊的機甲不僅會閃火花而振動；而受到威力強大的攻擊：如火箭筒等，更會向後倒退。據開發人員表示，更有看頭的是遊戲中的飛彈不僅可射向敵軍，更可射向建築物、公園、路邊任意停放的汽車…等等您在畫面上可以看得到的任何『東西』；特別值得一提的是各位讀者在雜誌的靜態畫面上所看不到的許多動畫效果例如：轟炸大樓，您可以看著它一層層地塌下來，並揚起陣陣的灰塵；或是轟炸樹林，看著它燃起熊熊烈火，一場戰役下來，您看到的將是滿目瘡痍的『廢墟』……凡此種種帶給玩家的感受就好像是玩家親自搭乘直昇機來到前線上空俯視整個戰場一般，真可說是臨場感十足，喜好戰略遊戲的您可千萬不要錯過！



立體感十足的戰場畫面



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
戰略	磁片版	十一月	機種 386 以上 記憶體 未定 顯示 VGA 音效 A/S 操作 K/M
製作公司	出版公司	預定售價	
鷹揚資訊	鷹揚資訊	未定	

數千年以來，居住在夢幻大陸的人民在夢幻女神的庇護之下，過著繁榮、富庶的生活。然而這種過份安逸的日子，卻使得人們逐漸墮落、沈淪。於是原本如天堂一般和平、快樂的夢幻大陸，漸漸的成爲惡魔橫行、盜賊四出的可怕世界。

年輕的武士"德尼斯"被邪魔所追殺。他逃到了夢幻女神殿之中，向女神求助。經過七天七夜的祈禱，終於感動了女神，於是在夢幻女神的協助之下，德尼斯毅然地踏上了消滅邪惡勢力之路。

國產的限制級戰略遊戲

以上所說的就是"夢幻天使"的故事起源。本遊戲是鷹揚資訊的 H．MAN 工作小組繼"明日之星"後，所製作的另一部美少女遊戲。在遊戲畫面上，與前作一樣採用高解析度模式。由於本遊戲是一款不折不扣的" 18 禁"遊戲，再加上製作小組已經累積了比前次更豐富的製作經驗，因此這一次在畫面的構圖上，當然是比前作更加開放、更沒有限制，而畫工也是更加細膩、唯美。因此就遊戲整體畫面而言，絕對比前作更有看頭。



具有養眼的美少女畫面

在遊戲中玩家所扮演的角色德尼斯，除了是一名英勇的將領之外，也是一位風度翩翩的美少年。因此在四處征戰的過程中，也和許多美少女發生了不少的風流韻事。過程精采，敬請各位玩家在遊戲上市後親自來體會一下！



↑遊戲中出現的事件畫面

索敵模式的設定

除了美少女之外，本遊戲在戰略及戰術的運用上，也有許多獨特之處。其中最重要的就是"索敵模式"的導入。在遊戲中，只有當敵方士兵進入我方士兵的視界中，玩家才可以看到敵方士兵的位置。遊戲中爲了顧及到那些對索敵模式不太能接受的玩家，本遊戲還設有熱鍵開關，可讓玩家自由選擇是否啓動索敵模式。



相當獨特的特殊設計

本遊戲另一個和一般戰略 RPG 不同的特色，就是在一般同類型的遊戲中，當玩家收復一個地區之後，不論如何，這個地區就不會再被敵人奪回；因此爲了完成任務，有些玩家經常會不計任何犧牲，拼命地派兵往前衝。但是在真實的戰場上，完成任務固然是最重要的，但是也要考慮到敵軍可能會反攻該地區，所以除了要拼命佔領一個地區之外，更重要的是必須留下充份的實力，以防止敵軍的反攻。此外太輕視士兵的生命，也會導致其他人加入我方陣營的意願。這些細節在"夢幻天使"中都有考慮到。

總而言之，本遊戲除了有美少女之外，本身還是一套相當正統，而且真實的戰略遊戲。喜歡戰略遊戲的玩家，請不要錯過這一部賞心悅目、極有看頭的遊戲！



↓轉職系統畫面

↑遊戲中的戰鬥畫面



魔石英雄傳2

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
角色扮演	光碟/磁片版	9月下旬	機種 386以上 記憶體 1MB
製作公司	出版公司	國內代理	顯示 V
DISCOVERY	DISCOVERY	天堂鳥	音效：A/S 操作：M

這是一個充滿冒險情節的 RPG 遊戲，男主角威龍是一位等級 9 的冒險者，他希望能夠趕快成為等級 10 的『勇者』，可說是個精神十足的年輕人。在冒險過程中，他將遇見一位美麗的治療師，直接或間接地幫助他。

3D式的迷宮探險

此遊戲之主要特色是：利用 3D 效果進行迷宮探險任務，乍看之下，還頗有『毀滅戰士』的感覺呢！為了避免玩者在迷宮中迷路浪費寶貴時間，因此備有地圖可隨時參考已走過的路線，但是尚未走到的地方則不會顯示出來。



3D 迷宮中藏有不少的秘密喲！

一場驚險的尋人冒險

威龍在遇到了一連串的倒霉事之後，幸運地獲得女王的委託去尋找該國的公主及鄰國的王子，因為他們似乎被野心份子利用偷偷帶走了皇宮的寶物，為了避免兩國間的衝突，女王決定暗中派遣威龍前往尋找他們，冒險故事就從這裡開始了。



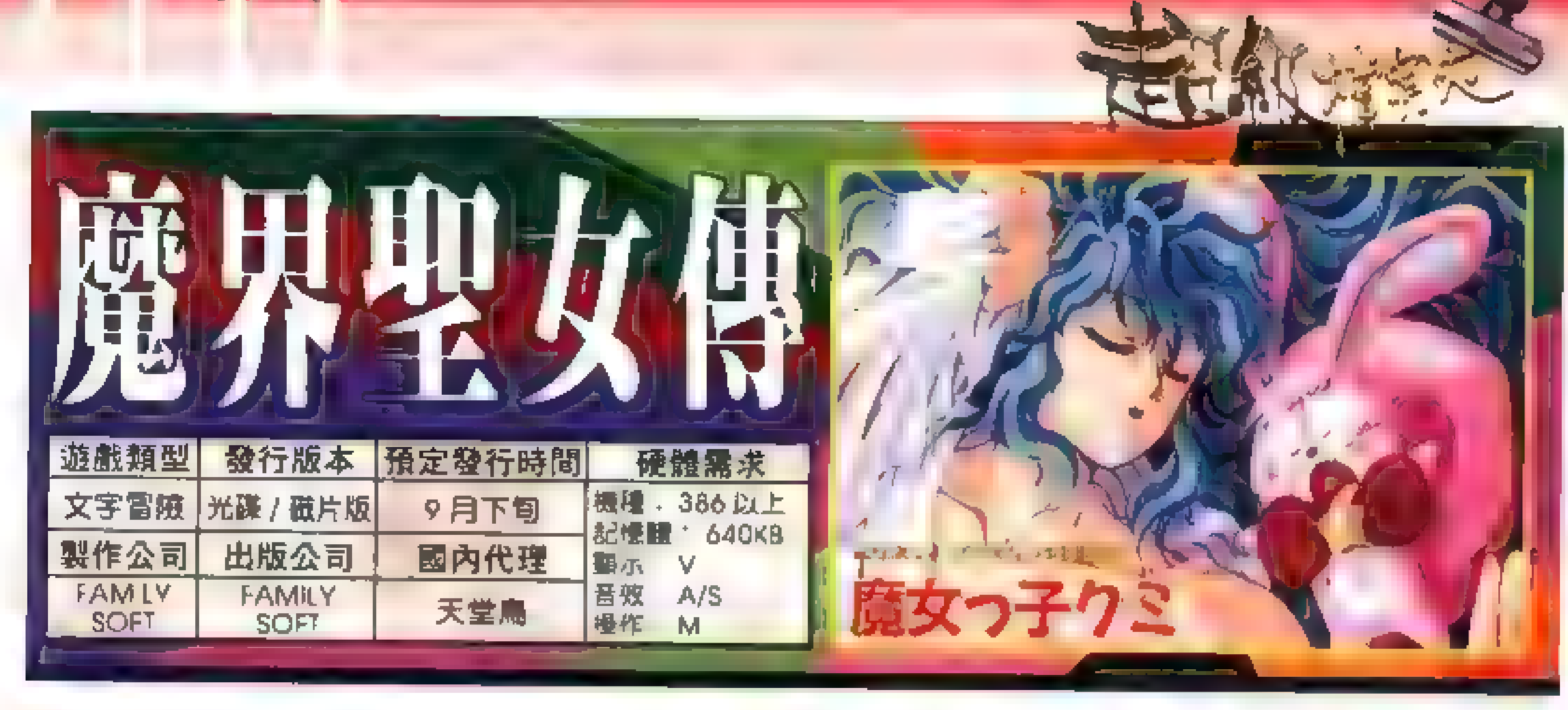
冒險旅途中的各地場景

辛苦之餘，來點養眼的吧！

遊戲中少不了有一些清涼的畫面，算是犒賞辛苦冒險達成任務的玩家吧。在攻略方面，和一般冒險 RPG 遊戲並無很大的差異，但是在遊戲介面方面倒是可以看出日本原出品公司 DISCOVERY 設計功力，不但操作容易，而且也很賞心悅目，值得大家品味一下。



遊戲中的出場人物



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
文字冒險	光碟／磁片版	9月下旬	機種：386以上 記憶體：640KB 顯示 V 音效 A/S 操作 M
製作公司	出版公司	國內代理	
FAMILY SOFT	FAMILY SOFT	天堂鳥	

當少女碰上了魔法師

本款遊戲和卡通中其他的魔法少女一樣，女主角早阪咪咪原本只是普通的中學女生。奇妙的命運變化發生在某天的放學之後，參加完網球社活動的咪咪正趕著回家吃晚飯。途中望見一顆耀眼粉紅色流星墜下的她，受到好奇心的驅使，一路尋往流星的去向，想要一探究竟。

這顆流星原來是一個發出粉紅色光芒的球體，可愛的外表令咪咪忍不住將它帶回了家中。正當她凝望著球體發楞之時，球體咦通一聲，漸漸地產生了變化，最後竟然幻化出變兔形的小動物。

這就是來自魔法國度的寶比與早阪咪咪的初次邂逅。寶比事實上只是正在修習魔法的學生，為了成為真正的魔法師，牠必須和初到人類世界所遇到的第一個女孩子合作，直到順利地解決五個女孩子的煩惱後，寶比方得完成這趟魔法的修習之旅。而咪咪也因為得到寶比所贈的髮飾魔法棒而擁有了變身的能力，玩家必須操控咪咪進入五位各有困擾的女孩生活中，協助她們解決困難，以便達成遊戲中最終的目的。



輕鬆休閒的H-GAME

屬於文字型冒險解謎的「魔界聖女傳」採用640×400高解析模式，沒有繁複的指令使得一般玩家也很容易就能上手，而合理的故事性及流暢的劇本更讓遊戲者能夠完全地融入遊戲之中。尤其是當玩家藉由交談、觀察、思考等指令，幫這些個性不同的女孩解決各自的問題後，在裸體的畫面上還有另一項新奇的設計要帶給玩家考驗。這項性感帶搜尋大考驗便是要求玩家利用滑鼠游標在柔美女身體上依次找出五個最令她們感到刺激的部位，而且集滿五個部位之後，還會出現……哦。不過就像有人喜歡吃肉、有人喜歡吃菜一樣，每個人所偏好的部分各不相同，因此對於立志想作標準情人或標準丈夫的你，這可是一個絕佳的訓練機會哦。

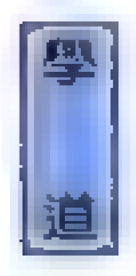
最值得向各位玩家推薦的一點是本作中突出的造型設計及精緻的畫風，不論是在片頭近似於電影手法設計的動畫場面，亦或是進行對話中對方的表情變化都可以看出一些端倪，尤其鮮明的用色配上活潑的劇情，是目前市場上相當少見的輕鬆休閒派限制級遊戲。



截自7月16日至8月16日止

先知的魔寶石

類型與「第七訪客」相同，屬於益智解謎型的遊戲。內容包括有拼圖類、代數數學類…等 24 道包羅萬象的謎題。為了拉近遊戲和國內玩家的距離，發行公司將訊息中文化之外，語音部份也請國內知名演員為其配音。



★記憶體：8MB
★音　效：S
★顯　示：SV
★類　型：解謎
★發　行：光碟版
★售　價：890 元

齊柏林飛船



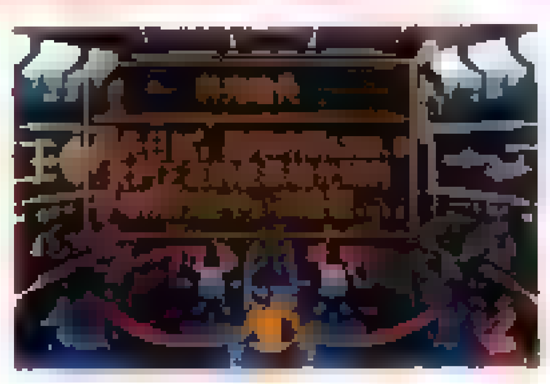
一套經營飛船生意的策略遊戲，玩家可開拓航線；雇用科學人員研究發展；還可到股票市場投資，目標是當一位飛船大亨。遊戲畫面採用 SVGA 的灰階模式，風格看起來相當特殊。

第三波

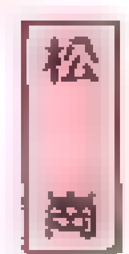
★記憶體：2MB
★音　效：A/S
★顯　示：V
★類　型：策略
★發　行：光碟版
★售　價：680 元

STAR TREK : JUDGMENT RITES

星艦迷航記：審判儀式



據著名電視影集的電腦版遊戲，整個遊戲包含八個主要的任務。你必須帶領企業號的全部船員—科學官史巴克中校、麥考伊醫生、操控官蘇魯中尉…等，探索人類前所未至的無垠太空。

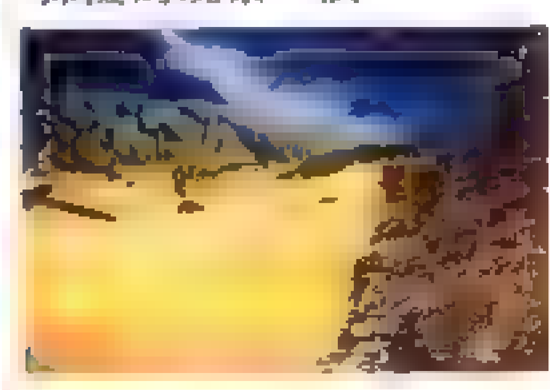


★記憶體：2MB
★音　效：A/S/P
★顯　示：V
★類　型：冒險
★發　行：中文光碟版
★售　價：740 元

THE LAST DYNASTY

末代王朝

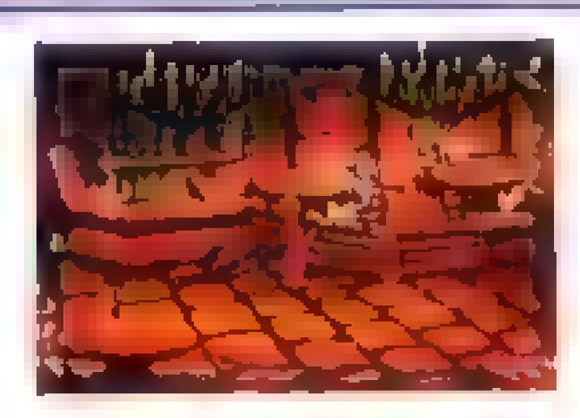
一套結合空戰模擬、冒險於一身的遊戲，玩家扮演主角 Mel 和摯友 Dok 共同組成反抗軍，意欲推翻暴君 Iron 的統治，並奪回王朝的特殊裝置 Ultimate Knowledge。遊戲中的角色由真人擔綱扮演，畫面也製作地相當逼真生動，值得喜歡宇宙探險的玩家一試。



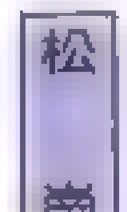
第三波

★記憶體：8MB
★音　效：A/S
★顯　示：SV
★類　型：冒險
★發　行：光碟版
★售　價：980 元

DISCWORLD



據小說 DiscWorld 系列改編而成的冒險遊戲，主角 Rincewind 和隨行的行李箱 Luggage 必須解除各種考驗，設法取得各式物品和幫助，才能完成最終的屠龍任務。遊戲以幽默的對話和逗趣的動作來表達原作的精神，風格相當活潑且富生趣。



★記憶體：4MB
★音　效：A/S/G
★顯　示：V
★類　型：冒險
★發　行：光碟版
★售　價：790 元

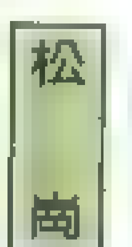
FLIGHT UNLIMITED

「地下創世紀」開發小組 -Looking Glass 工作室原班人馬所製作的

遊戲配備代號：A：AD-Lib　S：Sound Blaster/Pro　G：General MIDI

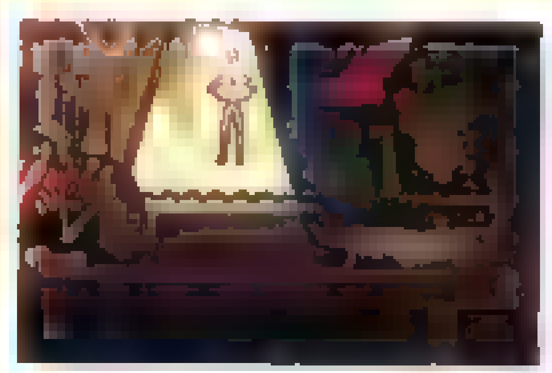


模擬飛行遊戲。五架飛機加上 30 個以上的互動飛行課程和 50 個空中障礙關卡，引領玩家進入飛行的天空。遊戲支援高達 1024 × 768 256 色的超高解析度，不管是機身、座艙和背景都刻劃的栩栩如生。

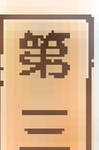

松崗

- ★記憶體：8MB
- ★音　效：S/J
- ★顯　示：SV
- ★類　型：模擬飛行
- ★發　行：光碟版
- ★售　價：860 元

SPACE QUEST 6



SIERRA 著名的爆笑傳奇系列，遊戲中的英雄主角羅傑・威科一如往昔，在每次遊戲的開始總是以清潔工的身份出現。第六代中，除了劇情承繼前作的笑鬧風格外；操作界面做了大幅的改變，喜歡太空冒險的玩家不可錯過。


第三波

- ★記憶體：8MB
- ★音　效：S/P/G
- ★顯　示：V
- ★類　型：冒險
- ★發　行：光碟版
- ★售　價：980 元

科學小飛俠

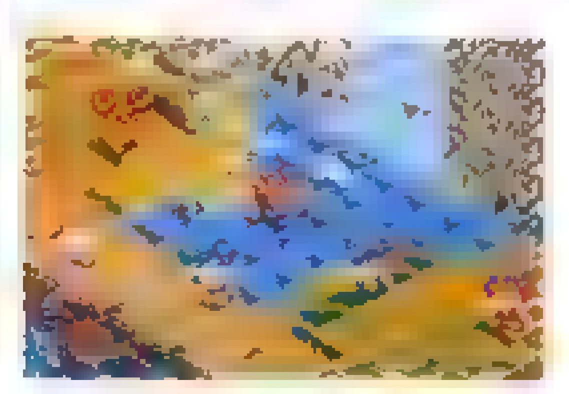
相信只要是十幾歲以上的玩家，多少都應該看過「科學小飛俠」吧？這套在國內相當著名的卡通，如今改編到電腦上來了。本遊戲是屬於冒險加策略的綜合型遊戲，內容並穿插有一些過場畫面，頗令人懷念。



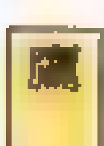
快樂天堂

- ★記憶體：640KB
- ★音　效：A/S
- ★顯　示：V
- ★類　型：冒險
- ★發　行：光碟／磁片版
- ★售　價：680 元

精靈物語



可愛的美少女精靈為主的戰略 RPG，具有多層次的立體地圖，人物造型頗為可愛，而戰鬥畫面則是以幽默爆笑的風格來表現。遊戲中還有各種可愛的小娃娃動畫會串場，令人倍覺有趣。


鷹揚

- ★記憶體：1MB
- ★音　效：A/S/G
- ★顯　示：V
- ★類　型：戰略
- ★發　行：磁片版
- ★售　價：600 元

爆笑保齡球



國內少見的保齡球遊戲，可以多人同時對戰，再配合遊戲爆笑的風格，使得遊戲的進行更爲輕鬆活潑。簡易的操縱介面，各種奇異的變化球路，不同的玩法，讓你平時在家也可以自己玩保齡球。

熊貓

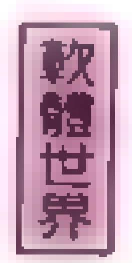
- ★記憶體：1MB
- ★音　效：A/S/M/G
- ★顯　示：V
- ★類　型：運動
- ★發　行：磁片版
- ★售　價：450 元

JACK NICKLAUS-THE TOUR COLLECTION

傑克大師高爾夫精選大碟三合一



由高爾夫名人傑克．尼克拉斯現身說法的高爾夫遊戲系列，將系列中的三套收錄在一片光碟內。精細的高解析 256 色畫面，使得遊戲更具有真實感。除了可一覽美美著名的高爾夫球場外，還可在名師指導下練習高爾夫球的打法。


軟體世界

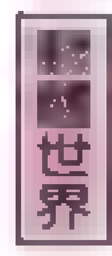
- ★記憶體：2MB
- ★音　效：A/S/M
- ★顯　示：V
- ★類　型：運動
- ★發　行：光碟版
- ★售　價：700 元

戰鬥飛車中文版



在能源極度缺乏的未來世界，爲了爭取一年一度的礦產開採權，你得代表所屬的企業，在八個不同環境的星球上參加飛車戰鬥。遊戲中的訊息及語音都已經中文化，使得玩者更能輕易地上手；遊

戲也支援 VR 立體頭盔及 Cyberman 等。



軟體世界

★記憶體：8MB
★音　效：S/G
★顯　示：V
★類　型：動作
★發　行：光碟版
★售　價：990 元

CHAOS CONTROL

超時空戰將



為了抵禦外星民族的入侵，你得親自駕著最新銳的戰機，消滅所有來犯的敵人。以超過 30 分鐘的全 3D 動畫，營造出整個魄力十足的遊戲效果；流暢的速度感，使得遊戲的操縱性更為順暢。

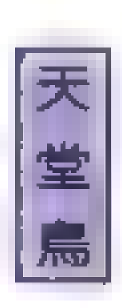
軟體世界

★記憶體：4MB
★音　效：S
★顯　示：V
★類　型：動作射擊
★發　行：光碟版
★售　價：700 元

武姬神傳說



日本的美少女格鬥遊戲，在 PC98 上已經推出了二代。除了相當細緻的畫面外，在動作招式上也具有相當的魄力。除了動作格鬥之外，在擊敗對手之後，還會出現一些較清涼的的畫面。

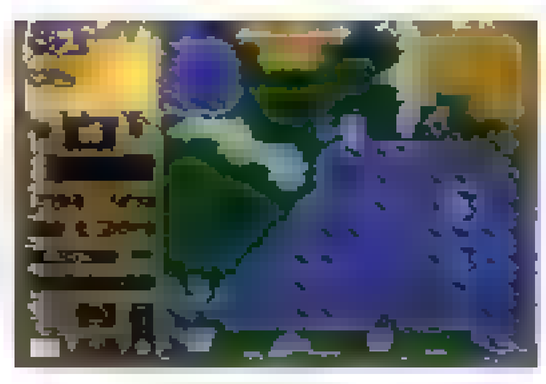


天堂鳥

★記憶體：640KB
★音　效：P/A/S
★顯　示：V
★類　型：格鬥
★發　行：光碟／磁片版
★售　價：600 元

MACHIAVELLI THE PRINCE

謀略王子



在紛亂不安的十四世紀，你必須利用政治及經濟的力量，謀取更為巨大的權勢及財富，進而得到整個世界。可自由以史實或隨機亂數的方式來進行遊戲，並支援數據機連線功能，可與多達三個的人類對手一同進行遊戲。

第三波

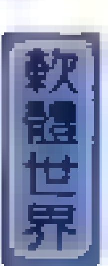
★記憶體：4MB
★音　效：S/G
★顯　示：SV
★類　型：策略
★發　行：光碟版
★售　價：780 元

MAGIC CARPET PLUS

魔毯增強版



將原先的魔毯及其資料片併合在一起。超過…關的各種關卡，其中還包括 20 關預設的多人玩模式之關卡。遊戲中可支援 2 到 8 人以網路連線共同進行遊戲，同時還具有 SVGA 的高解析顯示模式。



軟體世界

★記憶體：8MB
★音　效：A/S/G
★顯　示：V/SV
★類　型：[illegible]
★發　行：光碟版
★售　價：1200 元

美少女特勤組

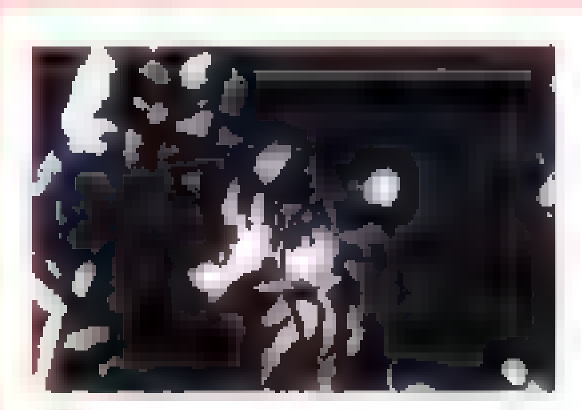
號稱七海支配者、日不落國的英吉利，秘密組織薔薇十字團卻看上它，其頭子艾琳又是個甚麼樣的人物，這許多的迷團都留待你來加以解答！



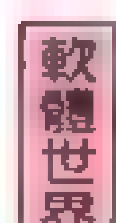
天堂鳥

★記憶體：4MB
★音　效：A/S/R
★顯　示：V
★類　型：角色扮演
★發　行：光碟版
★售　價：880 元

LIVE ACTION



同 RUGBY 同樣為橄欖球的遊戲，不同的是本遊戲以美式足球的職業聯盟為範本，玩家不妨比較其中之差異。



軟體世界

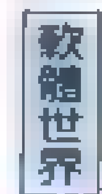
★記憶體：8MB
★音　效：A/S
★顯　示：SV
★類　型：運動
★發　行：光碟版
★售　價：700 元

BRETTHULL HOCKEY 95

冰上曲棍球冠軍賽



曲棍球玩過嗎？相信看過的玩家屈指可數，更不用說是在冰上玩此遊戲，不過你不用擔心，借著電腦的幫忙，將讓玩家很快上手，說不定以後還能當專家幫人解答哦！



軟體世界

★記憶體：4MB
★音　效：S
★顯　示：SV
★類　型：運動

【遊戲配備代號】A：AD-Lib　S：Sound Blaster/Pro　G：General MIDI

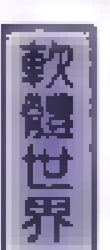
界

★售　價：700 元
★發　行：光碟版

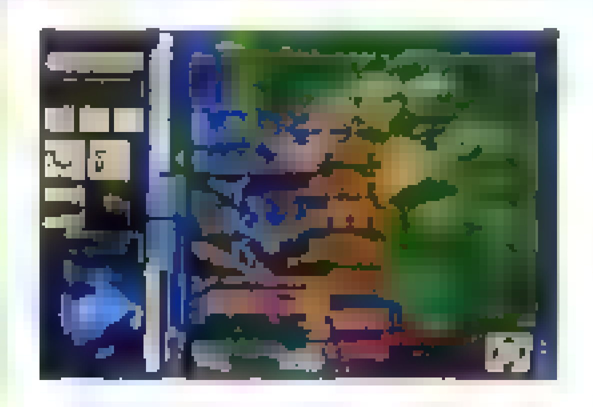
超級大富翁



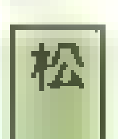
此次大富翁更真實的模擬商場經營的爾虞我詐，最多可由四位玩家進行遊戲，而在地形上則有三個不同城市讓玩家來進行商場戰爭。



★記憶體：4MB
★音　效：A/S
★顯　示：V
★類　型：益智
★發　行：磁片版
★售　價：540 元



一個模擬建造未來城市的遊戲，進行方式以經濟發展、建造都市為手段，提供地球移民為目的。遊戲中共有三種財團，五種不同地形特性的星球，讓玩家選擇；喜歡模擬都市的玩家，相信也會愛上這個環保第一的模擬遊戲。

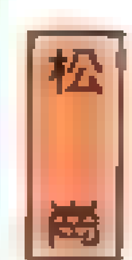


★記憶體　2MB
★音　效　S/M
★顯　示　V
★類　型．策略
★發　行　磁片版
★售　價˙590 元

ROBINSON'S REQUIEM

經過特殊訓練後，你被派往食拉撒特拉行星進行殖民調查，百餘種指令等著你下達；在 3D 立體的世界中，你必須為了生存而奮鬥，為了活命打擊其它生物。





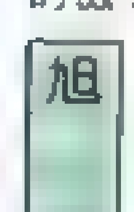
★記憶體：4MB
★音　效：S
★顯　示：V
★類　型：角色扮演
★發　行：磁片版
★售　價：520 元

SLIPSTREAM 5000

立體狂飆



一個利用航空飛行器進行競爭戰鬥的遊戲，遊戲共有十種不同的飛行器，由不同個性的男女來競賽，玩此遊戲可讓玩家嘗嘗上天入地、天昏地暗的滋味。



★記憶體：4MB
★音　效：A/S
★顯　示：V
★類　型：動作射擊
★發　行：光碟版
★售　價：780 元

SUPER KARTS

極速賽車

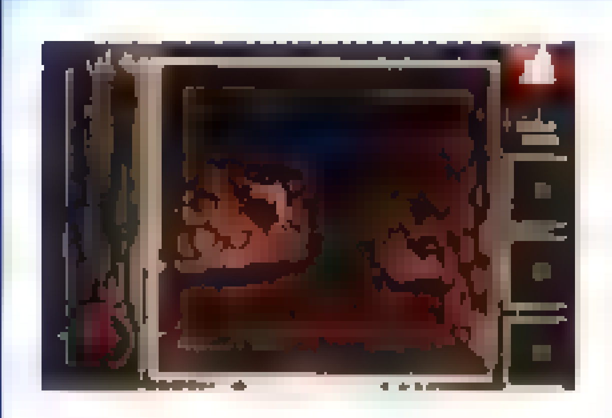


一個快速瘋狂的賽車競賽遊戲，遊戲提供獨一無二的 RT3D 繪圖，不只有單人賽車，更提供雙人競賽及八人網路對賽等模式，喜歡賽車的朋友可別錯過。

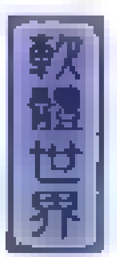


★記憶體：4MB
★音　效．S
★顯　示：V
★類　型．運動
★發　行˙光碟版
★售　價　720 元

BLOODWINGS



一個互動式 3D 立體冒險遊戲，如夢似幻的場景，寫實恐怖的怪物造型，保證讓玩家暫時停止呼吸；由於太過寫實，未成年購買時請考量承受能力。



★記憶體　8MB
★音　效　S/G
★顯　示　SV
★類　型　冒險
★發　行　光碟版
★售　價．1200 元

RUGBY

1995世界橄欖球大賽



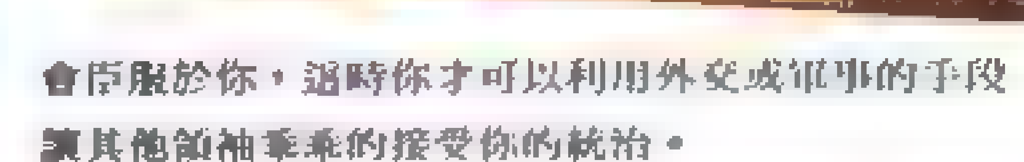
玩家對傳統的橄欖球遊戲了解多少，它與美式足球又有多大的差異性？有興趣知道其中異同的玩家，應該玩本遊戲，遊戲對此均有詳細說明介紹，因是原版發行方式，玩家英文能力可能要好些才行。



★記憶體：8MB
★音　效　S
★顯　示　V
★類　型．運動
★發　行˙光碟版
★售　價．700 元

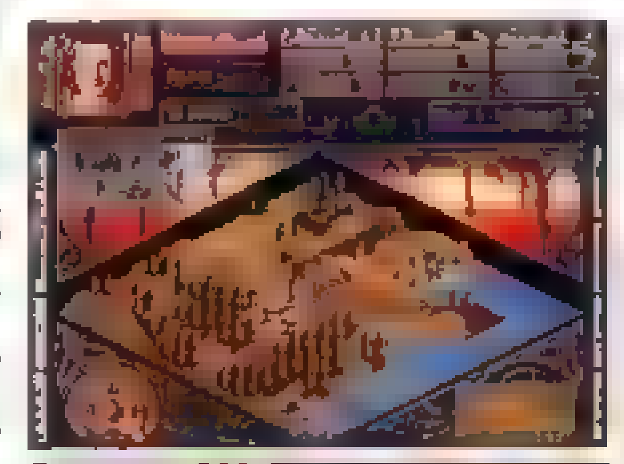
M　MT-32　P　Pro Spectrum　V　VGA　SV　SVGA

Celtic Tales：Balor of the Evileye
塞爾特傳說



除了完全不碰策略遊戲的玩家之外，一定知道KOEI這家日本公司吧！這家以策略遊戲聞名的遊戲製作公司，以最為人知也最受歡迎的兩大系列－「三國志」、「信長之野望」深深地吸引策略遊戲迷。三國志的代理公司在臺推出僅僅幾片磁片的中文版一套高達千餘元，仍然有很多人搶著買，這就知道KOEI的三國志系列多受人歡迎了！

現在KOEI又推出了一個新型態的策略遊戲來挑戰各位玩者的智慧了－塞爾特傳說：整個遊戲目的就是統一整個愛爾蘭島嶼。島上因為某種原因而使島上的各種族分裂，而在島上形成許多的小國，而且因為戰爭的關係處處都是斷垣殘壁。而你是由女神所祝福的一名領袖，你的任務就是結合島上的各個種族造成一個統一的國家。當然島上的其他領袖也希望能統一這個島，所以他們就算是你的競爭對手啦！你必須努力使你自己的國家成長茁壯，這樣一來各路英雄好漢才





會臣服於你，這時你才可以利用外交或軍事的手段讓其他領袖乖乖的接受你的統治。

整個島就像三國志的版圖一樣被分成數十個省分，遊戲一開始時你只能擁有一到兩個省，慢慢的你必須就增加自己的實力拓展自己的領土，否則很容易就被別人攻下了。在三國志中玩者大部份只要下下指令該月要做什麼事，而不能真正接觸到「人」，在塞爾特傳說中下指令的直接對象就是你的人民，你必須下令每一個人民該月必須從事什麼樣的活動如蓋房子等。筆者到覺得這樣的玩法有點像「三國志＋魔獸爭霸」，為什麼呢？你看，整個版圖就像三國志一樣分成一小塊一小塊，而且你也必須控制每一個區域的內政外交、開墾建設等。同時要達到以上任務，你就必須如魔獸爭霸命令領地中的每一個人去完成他們自己的分內的事，比如說有些人負責挖礦，有些人負責畜牧等。

在你的領土中有兩個極重要的建築物－市鎮和和城堡，市鎮代表著該地區的文化水準，而城堡則代表該地區的力量，這兩個值深深的影響到各領未來發展，值越高越容易吸引流浪的英雄為你賣命，也越容易和其他國



作者：俞伯翰

家貿易往來或使用外交手段成功機會也較大，而且使其他國家不敢輕易出兵侵犯你。不過拼命的叫所有人民去蓋這些建築物，也有問題，因為建築需要木頭及礦產資源，此時你就得同時要有人去砍樹及挖礦，不然房子就蓋不下去了。農作生產也是很重要的，否則人民餓著肚子怎麼工作呢？這些外部資源還有很重要的作用，那就是做為外交的籌碼，當想和別的國家友好時就要記得帶些禮物，否則別國領袖可不理你哦！

在這各地區一年被分成十二個月共有四個季節，雖然這四季其時就是春夏秋冬，不過 KOEI 偏偏要替這四季取四個怪名字（ Lmbolc 、 Beltene 、 Lughnasad 、 Samhain ），這四季完全的就是我們所熟知的春夏秋冬，每年每季中都會有固定的事情發生；比如說，每年的 Samhain 季都會有人來收稅（當然要不要給是你自己決定，不過當你決定不給前，最好先看看是不是打得過人家），Lmbolc 、 Beltene 是種植穀物的好時機等，當然和三國志一樣，不定時也會有一些如火災、洪水、傳染病等天災的發生，怎麼處理完全就靠你的智慧了！

有趣的是塞爾特傳說中只有三種職業－戰士、僧侶、遊唱詩人。這三種職業的人絕大部份的工作都可以做，像是探索未知地區、建設、生產等。但除了戰士之外，其他兩種職業都可以施法術，僧侶用的是水系和土系的魔法，遊唱詩人所使的則是火系及風系的魔法。這些角色施魔法時必須向地下創世紀系列一樣，要先從十二種的魔法板挑出三片排列之後才能施魔法。這些版還被分成木頭製及石頭製，木頭製因為容易壞所以只能用一次，而石頭製的可以重複使用，神奇吧！

塞爾特傳說所採用的是和上帝也瘋狂一樣的四十五度視角，不過呢你可以利用左下方的座標去改變你所觀視的方向，比如說有些人民在這個視角不容易看到或下指令，這時你就可以換另一個方位去觀察這名人物。畫面的正上方有領主的相片及該國所擁有的各項資源數量，而像是地圖、存取檔、結束等其他的指令選單則分佈於畫面的左右方。領主相片下方有一個含有十個小圖示的浮動視窗，這十個圖示就是你指定給人民的工作如種植、挖礦、建築、休息、玩樂等，這算是讓國家壯大最重要的十個選項了，千萬要好好運用！

筆者給的建議是，由於一開始自己本身所擁有的資源並不很多，所以不要一開始就急於探索未知地帶，擴張領土，還是乖乖的先充實本身的實力之後再擴張會比較好，因為擴張之後會使得發展速度變慢（因為一開始你的人手相當不足），反而會受其他種族侵略。本遊戲的推出將又帶給策略遊戲另一新視野，喜歡策略遊戲的讀者千萬不可錯過。

作者：俞伯翰



閏八月台海大對決



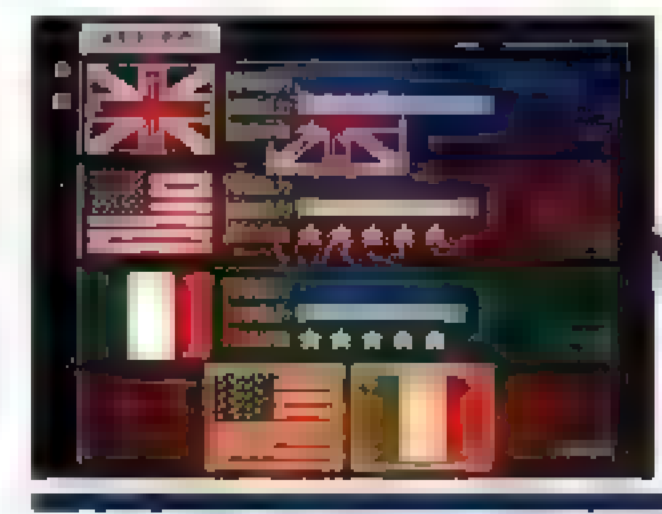
THE WORLD WAR
COMMANDER IN CHIEF

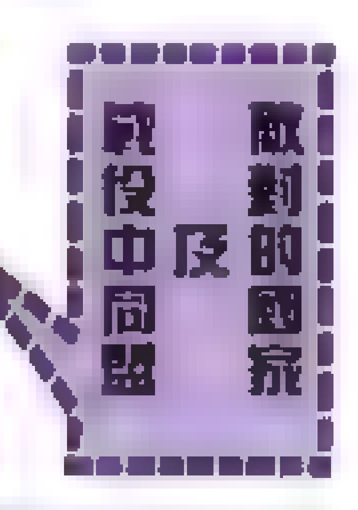
作者：L.Y.C

在中共以一連串的飛彈試射及演習行動，來擾亂台灣內部的政治及經濟之餘，各新聞媒體對中共的這些行動，紛紛加以分析揣測，以預測兩岸未來的關係。在這種情形下，遊戲界也正好推出了有關兩岸關係的戰略遊戲『閏八月台海大對決－大戰略 SP 』（以下簡稱大戰略 SP ），以電腦模擬的方式來分析，一旦兩岸對峙情況升高之後，將會有什麼樣的情況產生。

可能演化成戰爭的區域衝突

在大戰略 SP 中，將目前世界上可能演變成戰爭的區域衝突，設計成 15 場不同規模的戰役。其中不僅有目前話題正熱門的閏八月台海大對決，還有一些根據國際未來情勢來模擬的戰役，如台灣獨立戰、南海爭霸戰、釣魚台衝突；而各國之間的戰役，則有決戰 38 度線、第二次越戰、末日戰役等。這些戰役中以末日戰役的規模最爲龐大，不僅世界各國分爲兩大陣營相互交戰，而且一旦爆發核戰，將會導致全世界的滅亡。





多達兩百餘種的戰鬥兵器

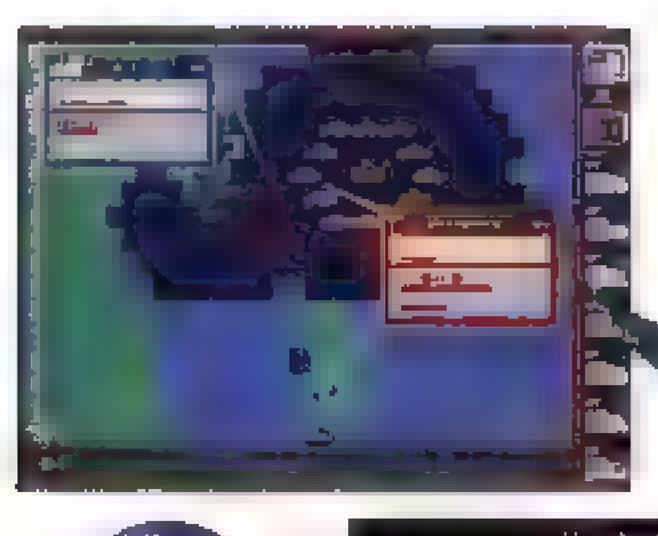
在遊戲的各戰役之中，將有不同的國家相互作戰，像中華民國、中國、日本、韓國、美國、英國、法國等 12 個國家；而這些國家都擁有自身獨特的軍事系統及兵器，像中華民國的 I-DF 及 A-3，美國的 M1A1 、 F 22 等。除了這些兵器之外，遊戲中也隱藏了一些秘密兵器，這些兵器無法直接購買，必須是某個國家的某種兵器在升級之後才會出現，例如日本的忍者、美國的 A-12 等。

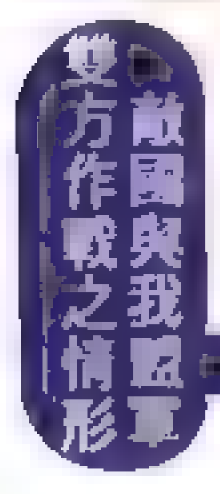


◀遍佈全界各地的大小戰役



作者:L.Y.C



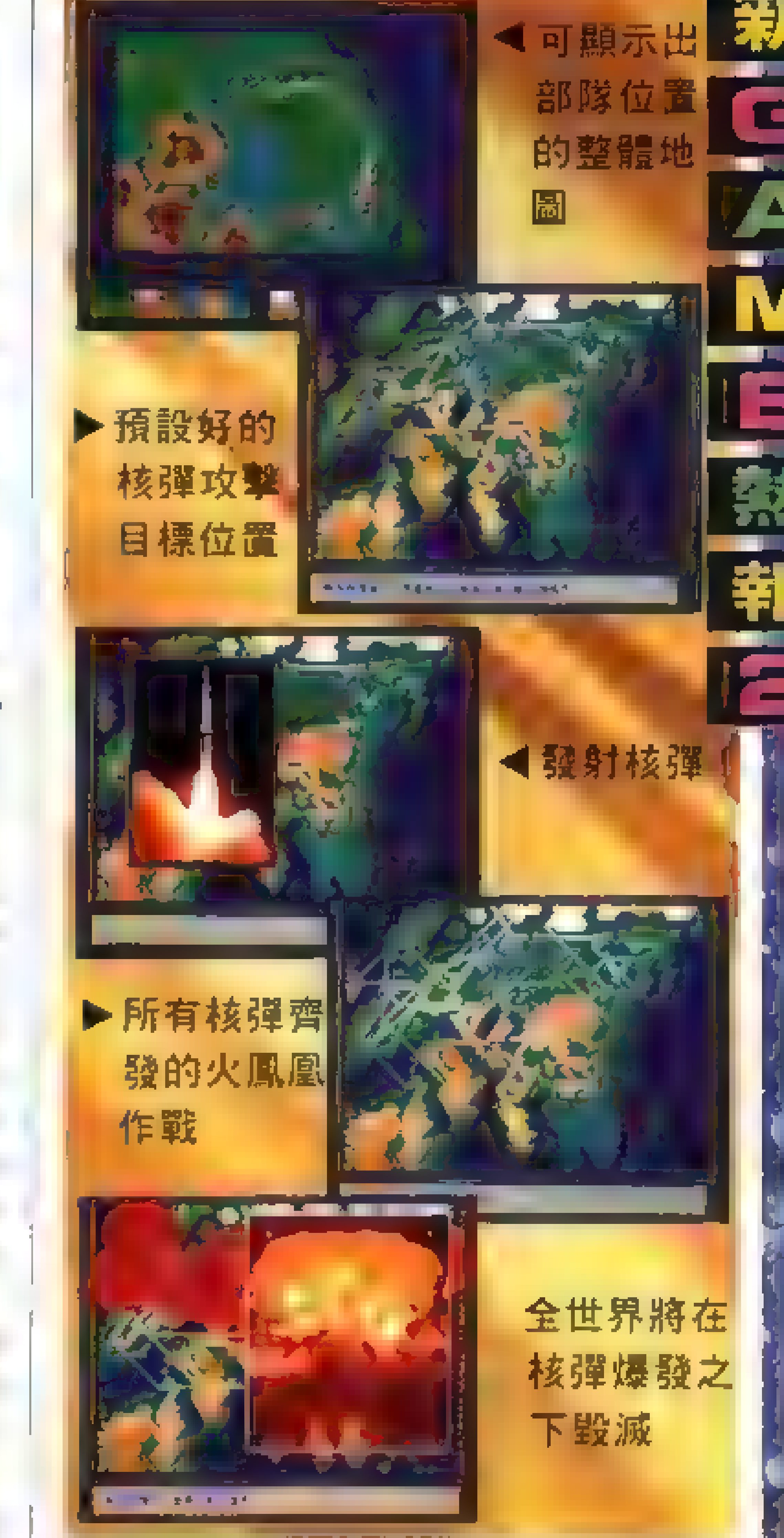





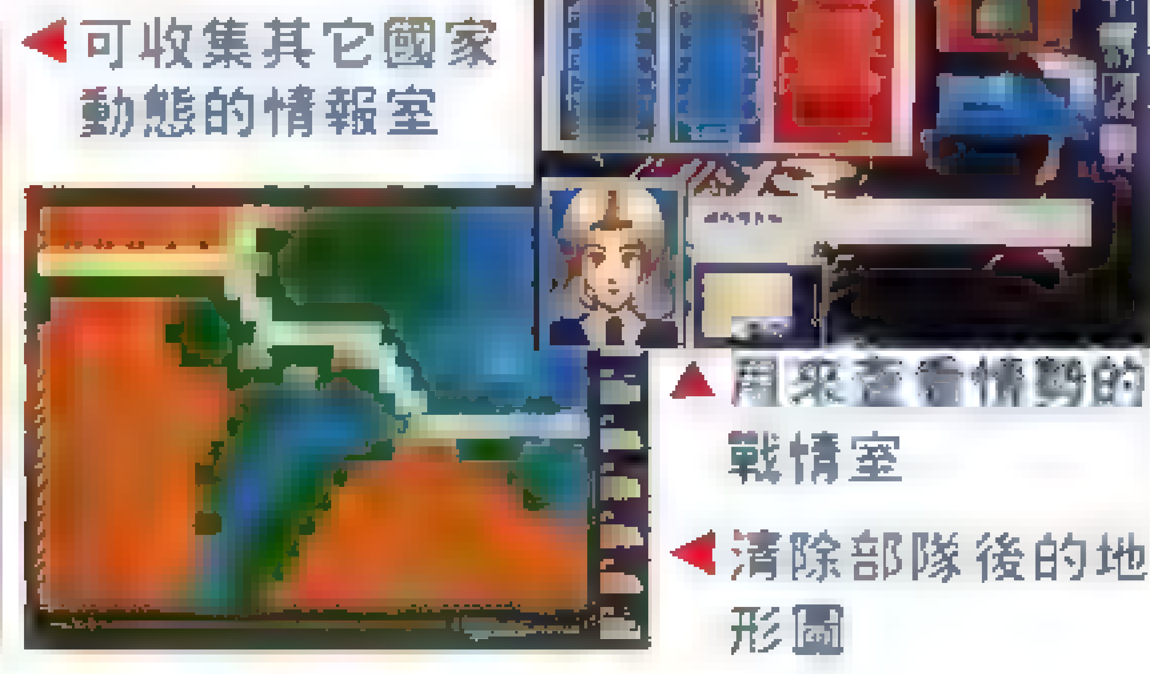
掌控敵我情勢的戰情室

為了充份瞭解目前戰場的情形，玩者必須適時地到戰情室去，以掌控敵我雙方的當前情況。玩者除了可以在戰情室中與盟國交涉，共同擬定戰略或資金交流外，也可以查看我方目前的戰力概況、交戰國的一般概況等。除此之外，如果你所指揮的國家擁有核武力量的話，也可以在此決定核子飛彈的預定目標，以及是否要使用核彈作戰，而其中又包含著單一核彈攻擊，以及全部發射的火鳳凰作戰。不過其中要注意的一點，便是一旦決定使用核武作戰，會造成毀滅性的後果，因此當你決定發射核彈時，必須經過國會及總理（或總統）的批准；雖然身為戰地最高指揮官的你，可以不顧國會及總理（或總統）的反應而逕行發射核彈，不過在下達指令之後，你就得承擔包含軍法審判在內的一切後果。

在目前的國產遊戲中，大戰略 SP 可算是相當少見的現代戰略遊戲。如果你對現在的兵器及戰略有相當興趣的話，不妨來看看這套遊戲。

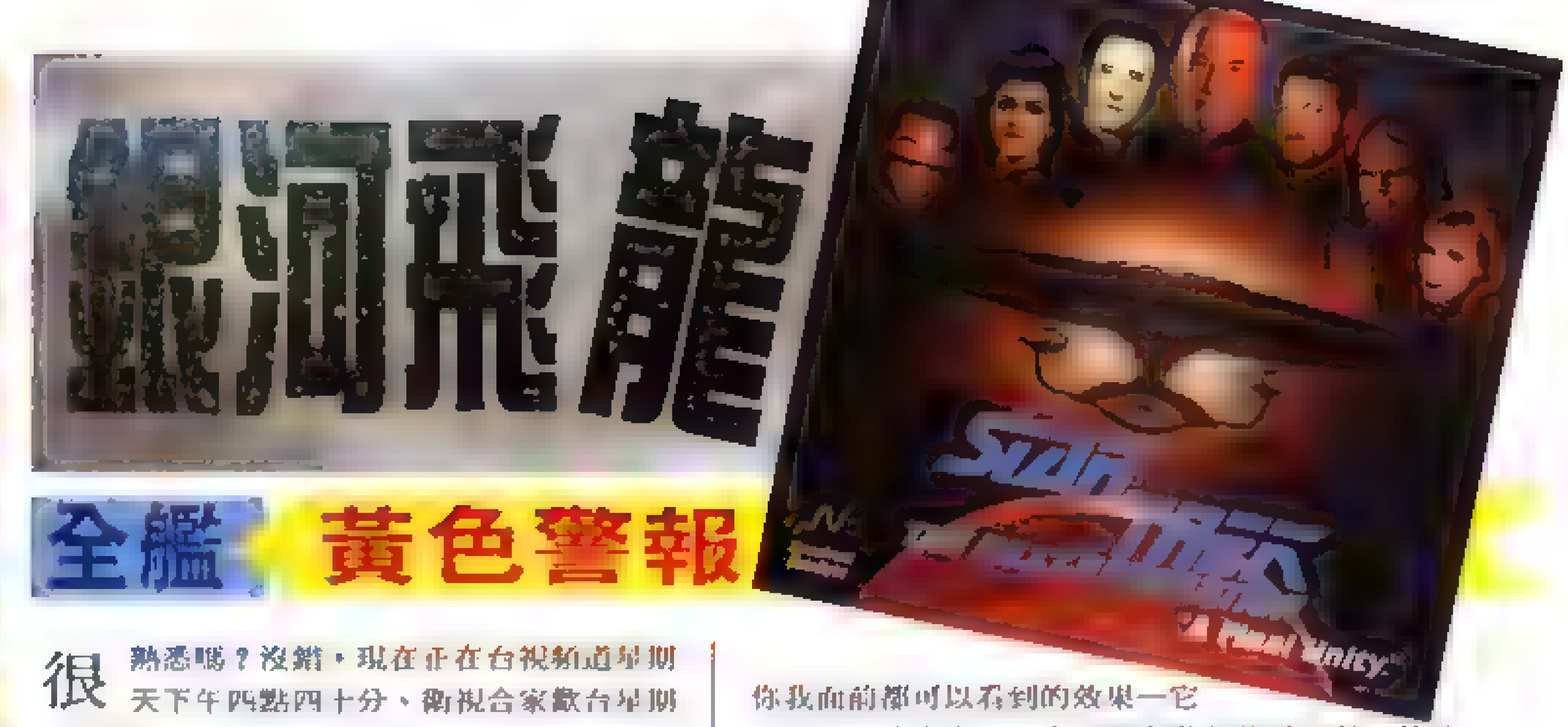



◀可收集其它國家動態的情報室


▲用來查看情勢的戰情室

◀清除部隊後的地形圖



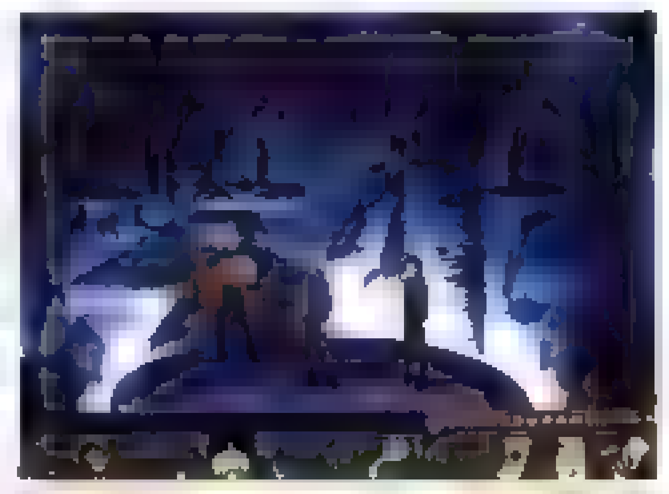


銀河飛龍

全艦 黃色警報

很熟悉嗎？沒錯，現在正在台視頻道星期天下午四點四十分、衛視合家歡台星期六晚間九點分別播出的 STAR TREK ：THE NEXT GENERATION「銀河飛龍」開始出現在玩者的電腦上了；你所熟悉的 CAPTAIN PICARD 「畢凱艦長」、CAMMANDER RIKER 「瑞克少校」、DATA 「百科少校」、GEORDI「輪機長鷹眼」、COUNSELOR TROI 廸安顧問、 WORF 武夫上尉、DR… BEVERLY CRUSHER 「貝芙莉醫官」，（呵呵，幸好沒有小白臉衛斯理），全部絲毫沒有改變的出現在你的家中，你會聽到 PATRIC STEWARD（飾演畢凱艦長）的聲音說，" THIS IS CAPTAIN JEAN LUC PICARD OF THE STARSHIP ENTERPRISE …"，你也會聽到飾演武夫上尉的 MICHAEL DORN 說" I AM HONORED,CAPTAIN …"而且還有更多…

有人說這是有史以來最好的 star trek 遊戲，筆者可是絕對不會反對這一點的，單單以一個 trekker 的身分來說，這個遊戲的可以說是「星迷」們的夢想，同樣的人物、同樣的配音、同樣精采的故事情節，不受預算限制的特效！想像看看，一個電視上播出的每集預算將近百萬美金的影集也沒有辦法達到的效果！如果這不是科幻迷的夢想，那至少對製作群來說也是他們的天堂。單單看看附上的圖片就可以知道，這基本上就是一個電視影集的電腦版，而且更好！





不只如此，當初Spectrum holobyte寧願食言不在去年的聖誕節發行這套遊戲的原因就是爲了在你我面前都可以看到的效果—它擁有極大的自由度，尤其是在遊戲的重頭戲，特遣隊的任務上玩者更是可以自己任選四名角色進行地面上的探險。譬如說在第一個任務中，企業號必需幫助一個遭受到攻擊軌道研究中心進行疏散，並且試圖修復它正在研究的新型能源產生器，對於 STAR TREK 有基本了解的玩者一定知道，若是說到修復先進的儀器或是能源產生器一類的事，當非"鷹眼"莫數，而太空站中的傷患最需要的，當然是妙手回春的"貝芙莉醫官"，但是玩者在困難度較高的設定下，必需要自己決定特遣隊的四名成員到底要包括哪些人，到底要攜帶哪些裝備，連傳送地點的掃描、傳送器的啓動都必需要靠玩者自己的判斷，但是相對的，如果一個遊戲只有這樣的規定，那麼它不過是一個極度窄化的不成功商品，不過「銀河飛龍」有着恰稱作最佳的 STAR TREK 遊戲，自然不會落入這樣的陷阱中，電腦會幫助你做好幾乎除了解決謎題之外的一切旁支末節，你不需要去管理星際戰鬥的部分，雖然它非常有趣，你可以單純的交給武夫上尉處理；你也不需要親自處理動力、修復的問題，雖然它很有挑戰性，你也可以直接交給輪機長鷹眼處理。不論你是一個忠實的 TREKKER 或是一個單純的電腦遊戲玩家，你都可以欣賞這個遊戲帶時或是考據詳實的一面。

事實上如果筆者將其中的動畫場面播放出來，除了一些延遲外（筆者的 dx4-100 看樣子還不夠快，最近可能要換 pentium-120 了…），幾乎不可能分辨出到底是電視上的片段還是電腦動畫的效果；而艦上的生物甲板則不是拿來做休閒娛樂、讓百科扮演福爾摩斯的地方，它提供了遊戲所有動畫的播放，甚至還包括了一段介紹企業號艦橋、輪機室、光波輸送室全部運作過程的影片，一常就想要到 NCC-1701D 銀河級的企業號上一探究竟的玩者可以在這邊得到極爲詳盡的介紹，更有甚者，企業號上的電腦更能夠提供你對於星際聯邦、克林貢、羅慕倫、佛朗機人的詳細資料、文化背景，船艦設定，以及所有關於星際聯邦研究資料的領域、天文、考古、科學，在企業號上的巨大電腦中都有完整的記載，幾乎可以說是目前遊戲中對於「銀河飛龍

作者：Lucifer

」的世界中所做考證最為完整的的一部，即使是最沈迷於此道的狂熱 TREKKER 都會為這個遊戲完整、鉅細靡遺的移植感到驚訝。

而遊戲中不可缺少的戰鬥過程也是重頭戲之一，前面提到這一部份是非常具有挑戰性的，玩者如果是忠實的「星迷」的話，勢必不肯放過操縱企業號的樂趣，在作戰時玩者可以一方面從全方位的掃描器上看到敵我雙方的位置及速度，另一方還可以從上方的視窗中看到，圖點細緻的 3D 戰艦作戰的模樣，玩者還可以調整光炮的散射角度、或是光雷的齊射數量，當然還有輪機室的緊急搶修和能源分配，要讓玩者在防護盾和光炮上做出選擇，而每一個光炮的能源量也都是可以調整的，而在星際間航行的部分，玩者也可以選擇推進動力、或是曲速動力來在各星區間航行，可說是一個極度精采的企業號模擬器。

企業號自從西元 1966 年在 CBS 上的首航之後，之後所造成的旋風不管是對於科幻的風氣、或是美國太空計劃的進行，都造成了不可磨滅的影響（詳情請見幻象雜誌及軟體世界連載之「星艦奇航記，過去、現在、未來」一文），緊接著在企業號的歷史邁入二十五年的時候，除了電影第六集〝UNDISCOVERED COUNTRY〞開拍，INTER PLAY推出〝STAR TREK : THE 25TH ANNIVERSARY〞之外，為了懷念企業號的大家長 GENE RODENBERRY 離開了人世，全美國各地招開了為數極多、規模極大的「星迷」大會。另外一方面，在第一代的企業號轉往大銀幕而離開電視螢幕將近二十年後，於 1987 年電視銀幕上又出現了新的第二代企業號，開始擄取新的一代科幻迷的心，在經過了七季的航行後，STAR TREK : THE NEXT GENERATION「銀河飛龍」，變成了 STAR TREK 史上最受歡迎的一系列影集，接著下來的 DEEP SPACE9「深太空九號」太空站由於缺少了原先企業號的四處探險活力，所以相對的就沒有受到如此大的歡迎，但是在 STAR TREK 的歷史不斷擴張的同時，國內的觀眾可能沒有機會知道，STAR TREK 的影集已經堂堂推出了第四代〝STAR TREK : VOYAGER〞，也極獲好評，不過由於筆者撰寫本文時，國外也只播出了十集，所以詳盡的介紹，可能還要再等個一會兒囉！而在電影的部分，為了讓第二代的企業號成員能夠成功的接下電影的棒子，派拉蒙也特別推出了第七集「日換星移」，讓兩代的艦長在劇中見面，做了一個象徵世代交替的安排，不過由於在劇中殘酷的處死了「星迷」心中永遠的英雄科克艦長，再加上劇情並無十分出色的地方，所以被「星迷」們認為是一個失敗之作，不過由於第八集的大致劇情已經確定，據說將為星聯最危險的敵人 BORG 的故事作一個完整的解釋，而星際聯邦史上火力最為強大的 DEFIANT 戰艦，以及聯邦專門為了與 BORG 作戰所成立的特遣艦隊都將出現，看來十分值得期待呀！

根據遊戲的導演和首席設計師 Marthias Gencer 表示，他們在製作這個遊戲所花費的心力幾乎等於公司製作這個影集第一季第一集所花下的心力，因為雖然企業號已經在電視上航行了七季，但是它的所有資料在電腦上說是一片空白，包括企業號的模型、羅慕倫的戰鳥、企業號的艦橋等等都必需要從頭開始做起，因而他們花了許多的心力在這個上面，不過當遊戲出版的時候，這一切的努力都值得了，因為他們相信即使是最為挑剔的企業號專家也無法從這個遊戲中找出不滿意的地方。　而劇本的撰寫者 Joe Ward，Kile Brink 也承認，由於這些角色已經在電視上塑造出了一個非常完整的性格，所以他們不需要花時間在塑造這些人物的性格上，凡是看過「銀河飛龍」電視劇的人都可以了解這些主角的特長和背景，為了將所有的劇本融合成為一個更大的故事，他們還特別請到了「銀河飛龍」電視劇的劇本作者之 Naran Shanker 來幫助他們，所以在電視劇上看得到的劇本水準，在這個遊戲中也同樣看得到。

不過，筆者在一邊進行這個遊戲的時候，發現了一件非常巧合的事，如果熟知「星艦」歷史的人就會知道，克林貢人是在暗示當時還耀武揚威的俄國老，而冷戰結束，自然也讓克林貢人和星聯結盟，取而代之的新威脅是惟利是圖、又好漁色的佛朗機人，這自然是在暗示我們的鄰居小日本鬼子，而依然無勢可以隱形，如鬼魅一般的戰鳥四處挑釁的羅慕倫人則就是在暗諭唯一沒與美國和解的世界強權—中共。偏偏這次的故事重心之一是羅慕倫人率領大批艦隊侵犯中立區，意圖攻擊聯邦，對照現在的台海情勢，中共在公海進行導彈、火炮的實彈演習，在羅布泊進行八萬噸的核子試爆，再加上劇情的開頭是以一艘尋求政治庇護的偵查船開始的，不禁讓筆者開始對照起現在的政治情勢，發現還真有幾分類似。



不過「銀河飛龍」的確有資格稱為本年度最有潛力和野心的遊戲之一，他成功的結合了 STAR TREK 宇宙的豐富資源和設定，同時運用了極度成功的遊戲設計技巧和先進的技術，所以是絕對值得讓玩者投注心力的一個遊戲，而 SPECTRUM HOLOBYTE 的下一個計劃是將企業號的第七集電影 GENERATIONS「日換星移」移植成遊戲，在整套「銀河飛龍」的系統都已經設定出來之後，相信下一個作品會更令人期待的，尤其是另一家公司的〝DEEP SPACE 9 : HARBRINGER〞也即將製作完成，看樣子今年是「星迷」豐收的一年囉！

作者：Lucifer

登記／局版臺誌字第 8603 號
帳號／40423740
廣告／(07)3848088 轉 277

軟世新聞
Soft World News

本期焦點：軟體世界雜誌全球資訊網即將誕生





駐美特派記者　莊振宇搶鮮報導

請大家告訴大家！

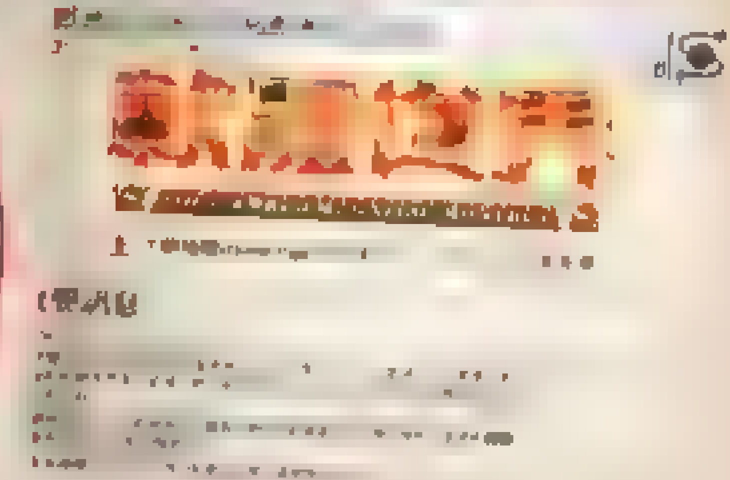


各位軟體世界的讀者們，記者有個好消息要告訴大家：有鑑於國際電腦網路（Internet）已經成為玩家生活的一部份，而全球資訊網（World Wide Web）更是業爾家提供服務的另一先進管道。因此，本雜誌經由記者與主編聯手奮戰之後，決定將設立軟體世界全球資訊網（俗稱烘焙雞（homepage））為玩家和讀者做更多元化的服務。

記者雖身在異鄉，但卻每天都經由網路上到臺灣的 BBS 站上玩。筆者發現有玩家認為臺灣的遊戲烘焙雞太少，應由遊戲雜誌公司帶頭來做，領導各國產遊戲公司跟進，並形成一股風氣。在此特別感謝北一女呼河濤特 BBS 站電腦遊戲版主小蜥蜴提供如此高見，促成了軟體世界全球資訊網的誕生。

軟體世界全球資訊網的撰寫方式是以圖型介面為主，文字介面為輔。

一般來說，如果玩家使用 SLIP（Serial Link internet protocol）帳戶，將能以最佳之圖文並茂方式瀏覽。但若只有非圖型介面，亦不必煩惱，畫面上的圖型部份將全數轉為文字簡介，並能下載欣賞。此舉乃是為了顧及每個玩家所推出的“德政”。



本頁全數採用中文 BIG-5 標準碼顯示，玩家必須具備中文 BIG-5 顯示能力才能上線觀看（除非你的腦子能將 2Bytes 亂碼組織為一個中文字，那就另當別論）。SLIP 玩家並須注意 WWW 瀏覽器的版本，經測試，已知舊版的 Mosaic 和 Netscape 與本頁不相容。請玩家各自到所屬公司的 WWW 上下載最新版本。

該網路目前正在架設當中，希望能於下個月雜誌出刊時與大家見面。不過，因為最近玩幽魂玩得太入迷，晚上都不敢一個人在房間裡打電腦，因而只能在白天工作…如果各位玩家有任何問題或建言，請寄信至軟體世界編輯部；或 E-mail 至 swm kets.seed net.tw。

毀滅法師 2 最新報導

【記者 LYC 台北報導】

雖然毀滅法師（Heretic）未正式在國內代理推出，但是相信有不少玩家都多少玩過或聽過這套可說是『古代版的毀滅戰士』之遊戲。為了讓喜好此類遊戲的玩家能再一償夙願，國內的精訊公司預定在近期推出新一代的毀滅法師 2（Heretic 2）。由於至截稿前記者尚未取得遊戲的故事背景及相關圖片，因此只好先就遊戲的內容部份作個簡單的介紹。

在毀滅法師 2 中，玩者可以扮演三種不同的角色：法師、戰士及牧師，他們不僅各有所長，而且還可使用本身所獨有的武器來作戰；而且當你使用不同的角色時，所經歷的關卡及所遇到的怪物也會有所不同。遊戲也提供類似毀滅戰士的連線作戰功能，你可以與朋友分別扮演不同的角色，組成一隊冒險隊伍，共同為生存及目標奮鬥。

除了三種角色之外，遊戲中也多了一些新的武器、物品及功能。值得一提的，便是遊戲中不僅可以飛行之外，還多了跳躍的指令，讓你跳過一些危險的地方；如果從太高的地方摔下來，也可能會受傷、甚至死亡。

另外毀滅法師 2 還有一點特色，便是支援 SVGA 模式；這意味著玩家將可以看到更為驚人的畫面效果。以上是記者目前所獲得的部份資料，如果本遊戲有新的資料傳回，記者將會為讀者們作更進一步的報導。

第三屆 台灣地區金袋獎

活動即日起 展開收件

為了推動多媒體軟體的發展與成熟，並提昇多媒體產品的水準，資策會、台北市電腦公會、第三波文化事業所屬「新遊戲時代雜誌」所共同舉辦之「第三屆台灣區 KingTitle 金袋獎」多媒體軟體設計比賽活動，於日前起已接受報名。

第三波文化事業總經理王振宇指出，今年的獎項，除了產品類獎項細分為最佳遊戲，最佳 CAI 、最佳應用獎之金、銀、銅袋獎及學生與指導老師獎之外，還增加了個人技術獎項，範圍含蓋編導、音樂創作、創意、音效創作、美術造型、動畫效果創作及程式設計等，希望能夠激發更多不同層面的人士投入多媒體設計的熱潮，我國資訊軟體產業下一階段的發展，奠立良好而深厚的基礎。

第三屆台灣區 KingTitle 金袋獎活動自即日起接受報名，收件截止日期為 1995 年 12 月 15 日，並將於 1996 年 2 月 8 日電腦音樂暨多媒體展揭幕當天舉行頒獎及公開展示得獎作品，在電腦音樂暨多媒體展期間另有得獎作品研討會，提供有心之士交流心得，此外在資策會科展中心亦將設立專區展示得獎作品，並將得獎作品部份內容製作成光碟及專輯介紹，供學校與一般人士索取。

歡迎國內各界有興趣者踴躍報名此一活動，簡章備洽：

第三波文化事業股份有限公司

地址：台北市復興北路 231 巷 19-1 號 4 樓

電話：（ 02 ） 713-6959 # 490

第三屆 KingTitle 金袋獎秘書組 陳明哲先生

[redacted]

地址：台北市和平東路二段 108 號

電話：（ 02 ） 737-7037

第三屆 KingTitle 金袋獎秘書組 科展中心／羅芸小姐

[redacted]

地址：台北市八德路三段 2 號 3 樓

電話：（ 02 ） 577-4249

第三屆 KingTitle 金袋獎秘書組 劉光儀小姐

[redacted]

地址：高雄市中正二路 18 號 10 樓

電話：（ 07 ） 225-4886 # 30

本案聯絡人：第三屆 KingTitle 金袋獎公關組

軟世新聞

熊貓 軟體搬新家了！

熊貓長得愈來愈高壯，原來的小窩已容不下大熊貓，所以要換個大窩了；就在 8 月 28 日 AUGST 28 蕭秋之季；請大家告訴大家，任何方式：發稿、傳真、廣播 、上 BBS 或是日日相傳…

新家在山明水秀的台北縣雙和地帶，有空常來坐哦！

請記住這個住址：

台北縣永和市保生路 1 號 6F 之 1

熊貓熱情電話依舊不變

TEL ： 593-6859

FAX ： 594-0091

熊貓軟體會持續開發更多好遊戲，請大家繼續支持鼓勵。

歌騰小子 誕生了!!

歌騰感謝所有角逐這次吉祥動物徵選活動的候選者，以及參與票選的投票人。

除了恭喜來自屏東的曾琮彥同學設計的歌騰小子脫穎而出外，另入圍的七項作品歌騰將依名次分送禮物。

【歌騰小子作傳】徵選活動開始了，給歌騰小子〝酷甜甜〞編出一段動人的事蹟，請各位讀者踴躍參加，歌騰準備豐富的獎品贈送給各位，字數不拘，投稿就送，請速行動。

草莓光碟多媒體圖書館正式開放

在國內教育光碟界，素享盛名的草莓資訊股份有限公司，經過一年的精心策劃、籌備，將在東區最繁華的 SOGO 頂好商圈內，成立〝草莓光碟多媒體圖書館〞預計在九月初正式對外開放。

〝草莓光碟多媒體圖書館〞的成立，除推廣草莓資訊本身之光碟 TITLES 外，同時引進國內外三百餘套教育類光碟軟體，即使是遊戲類也是由草莓專業教育的角度，以引發學習興趣而精挑細選富啟發性益智的遊戲。給有心接觸多媒體光碟的學齡前幼兒、兒童、青少年或家長提供一處接觸光碟 TITLES 的舒適空間。

〝草莓光碟多媒體圖書館〞將朝向社區型發展，將電腦普及落實於社區中。除享受光碟軟體外，圖書館內提供上 INTERNET （國際網路），讓會員和全世界的朋友通信，跨越時空進行資訊交流和擷取網路上各式各樣的資料。帶動 INTERNET 使用風潮。

草莓資訊股份有限公司

TEL：750-5275 FAX：711-6384

軟體資訊

北 TEL ：（ 02 ） 3223220

BBS ：（ 02 ） 3579920

住址：台北市八德路一段五號二樓之一

中 TEL ：（ 04 ） 254-2155

BBS ：（ 04 ） 254-2190

住址：台中市西屯區福星路 192 號

通告 續訂戶請留意

上月雜誌到期通知單內續訂價格 $130 、 $650 ，是未調整前的價格，請各續訂戶按照劃撥單上新價劃撥！於此更正，不便之處請見諒！

軟體世界雜誌 訂戶組



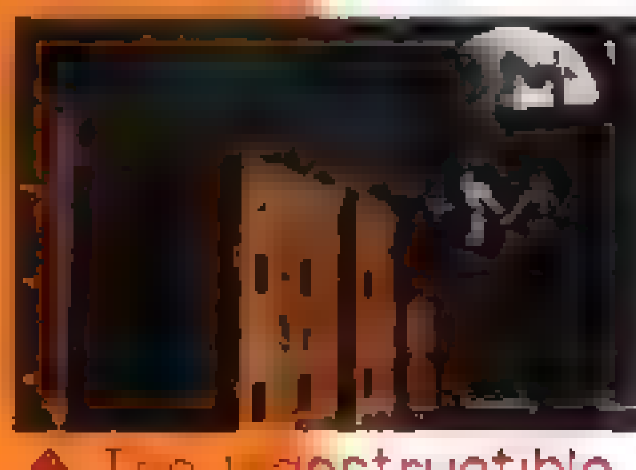
美國最新遊戲上市預覽

／莊振宇

各位親愛的讀者們，咱們第一次見面，或許你們都對我感到陌生吧？筆者感到很榮幸能為軟體世界雜誌主筆，報導美國遊戲最新動態，以饗讀者。今後，我一定更加努力，帶給國內玩家們第一手遊戲資訊。

美國的遊戲公司一年有兩個主要出片時間，一個是暑假，另一個便是聖誕節了。暑假剛過，現正邁入遊戲的淡季，但在網路上出現了不少有關各軟體公司聖誕節主打遊戲的消息，眾說紛云，於是，筆者便將所能收集的資料加以整理，在此呈現於讀者面前。

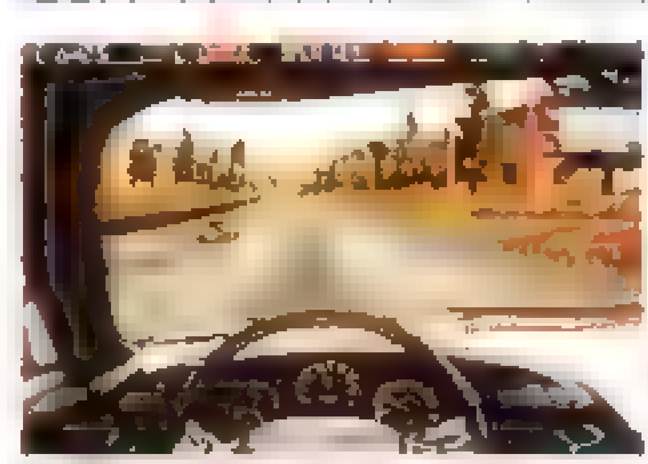
毀滅戰士自去年秋天出片之後，便風靡全美，至今受歡迎程度仍居高不下。於是，許多供 DOOM 迷玩網路連線的工作站便如雨後春筍般的出現了。你只要連上該站網路，便能與其他的站友互相廝殺，解決了沒有朋友陪你玩的痛苦（不知現在台灣是否有類似的網路出現呢？）。此後， DOOM 便成為了 3D 遊戲的代名詞。因此， DOOM 便成為了 3D 遊戲的代名詞。當然， DOOM 並不是唯一能吸引玩家的立體動作遊戲。Bullfrog 在發行魔毯後便聲名大噪，其流暢的立體畫面充份發揮了電腦的運算能力，連筆者初次看到該遊戲時也感到不可思議。Bullfrog 挾魔毯的餘威，現在正在製作魔毯二以及和其相似的遊戲：Creation；不同的是，本遊戲將有不同的場景，如海底、黑夜、以及地底…等。嶄新的敵人、更華麗的法術、和更多的關卡，加上全新的 3D 引擎，使得本遊戲在未出片前就受到熱烈的討論。魔毯二和Creation 預定於十月於美國上市。



↑The Indestructible

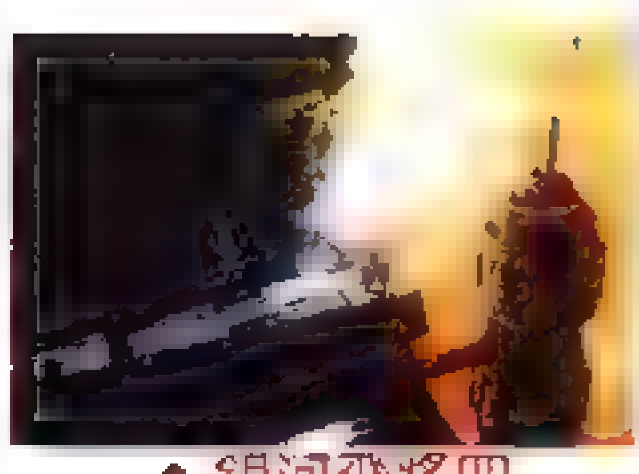
Bullfrog 的設計小組也正在撰寫一個相當刺激的遊戲：The Indestructible；這個遊戲的特別之處在於玩者能自行設定主角的各種屬性，並設定遊戲的舞台。進行場景是在城市之中，視角和 DOOM 相似，你必須在城鎮之中尋找目標並予以摧毀，遊戲是以一關一關的方式進行，玩者能享受到真實的城市場景，細膩的建築，穿梭的車輛、來往的行人、及各式各樣能在戰鬥中使用的物品。最好的是，本遊戲支援八人網路對戰，能夠在自行設定的城市中與親朋好友玩捉迷藏，是多麼正點的事啊！

近來市面向出現了許多高性能的遊樂器，如 SONY 的 Play station 和 SEGA 的 Sega Saturn 。他們擁有高性能的 3D 運算器，使得一些高速移動的賽車遊戲都以精細的 3D 投影畫面造成了不小的轟動。雖然在 PC 上有著強大的 3D 運算能力，但礙於 CPU 的速度，所謂的及時投影（ Real TimeRander ）技術在 PC 上出現，筆者認為，只有等＂光腦＂出現了。EA 的賽車系列 Road & Track 的 The Need for Speed運用了新型的 3D 引擎，使得遊戲本身在路面的移動上表現得極為順暢，與以往賽車遊戲使用的幾何與圖（多角型繪圖）的粗糙畫面，有著天壤之別。遊戲提供了各種不同的名車供玩者駕駛，而本遊戲最為強大的功能就是提供了連線對戰功能，以順應趨勢，玩家們將可與死黨們＂鬥車＂，看誰才是賽車場上的王者。筆者的電腦上裝有 3DO Blaster，因此在閒暇之餘，就會玩玩 3DO 的遊戲；而筆者的最愛，就是本套遊戲。



↑The Need for Speed

Origin 自五月起就開始為＂預定＂（希望他們不要跳票）於聖誕節推出的應節大作一銀河飛將四趕工。演員陣容將以原班人馬再次出擊，以 35mm 影片方式拍攝，讓玩家享受如同看電影一般的效果。也許有些玩家正在納悶：三代的結局不是已經把敵人打敗了嗎？而且最後又沒有留一手，那怎麼出四代呢？據Origin 宣稱，雖然＂外患＂已平，但接踵而至的卻是＂內憂＂一些在戰時就爭權奪利的軍人趁在戰後的虛弱時期發動內戰，企圖掌管整個



銀河飛將四

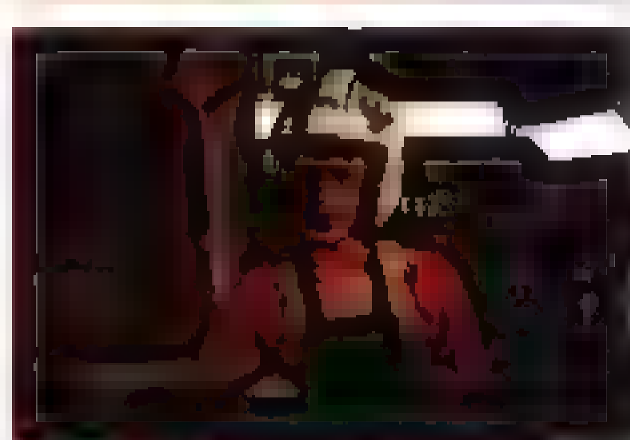
聯邦，可憐的你，在未能安享和平就被聯邦徵召回隊，以剷除亂黨在三代的影片中有一個嚴重的缺點，就是當螢幕調太亮時，在移動的太空船後會產生一些灰灰的影子，但調太暗時，有一些細部又看不見。這個問題將會在四代中消失， Origin 使用了 Play Station 的調色盤系統，大大的改善了影片的水準。在遊戲容量大量增加的情況下（ Phantasmagoria 的七片大包裝）， Origin 也應該不落人後，而推出更大的包裝吧！在三代所創下的熱潮後，四代便成爲衆飛將所期待的聖誕禮物，希望 Origin 不要把四代變成復活節賀禮才好。（據消息透露，本片耗資六百萬美元）

另外，以創世紀八的引擎所制作的遊戲： Crusader-NO Remorse將於本文刊出時上市，本遊戲簡介已於 76 期刊載；在此，筆者要談談系統需求的問題。由於經歷了創八的慘痛經驗後，對本遊戲的執行速度實在不敢想像。當創八推出時，正臨筆者國三奮鬥的過程，由於筆者乃創世紀系列的忠實玩家，因此，都趁半夜偷偷的玩。當時筆者有一台386，執行時有如老牛拖車，一個晚上常常沒有多少進度，加上大量的圖型存取（好在我有 SCSI 硬碟），眞令我又愛又恨。後來到有 486 66 的同學家試，發現還是有一點延遲。創八是以320 × 240 的畫面進行，就已如此慢速，何況 Crusader的640 × 480的高解像畫面呢？以創八所述的最低系統需求爲386就得以奔騰級電腦才能流暢的執行，更別說最低需求爲486的 Crusader了。我想，基於本遊戲偏重於動作方面來說，如果玩家沒有100MHZ以上的處理器，就很可能被敵人轟得全身都是洞了。

不過據 Origin 宣稱， Crusader 已大爲改進的操作系統，玩家更能靈活的操控主角以兼顧四面八方的敵人與炮火。筆者倒眞是希望新的介面能更容易操控，以免本遊戲遭到繼創八後的另一次的失敗。

Crusader

繼絕地大反攻後， LucasArt 將推出絕地大反攻二。一代在剛推出時，筆者覺得它眞是個好遊戲，立體捲動、語音、過場動畫等…。在當時光碟遊戲才剛開始大行其道時，風靡了不少玩家。最近，筆者把它再一次的拿出來玩，發現它已不是那麼吸引人了。直到盧卡斯宣佈將推出二代，才使我們這些星際大戰迷雀躍不已。盧卡斯將在二代中加入全螢幕電影，再也不像一代那樣，人物只有一號表情，臉部抽筋，只有嘴巴會動。而遊戲畫面也將會大幅改進，敵機不將再是如同一代般的點陣效果，而是經立體投影加上材質黏貼所產生的，因此，在接近敵機後也不會產生看到粗點的情況。筆者一向很排斥使用向量放大來產生遠近感的立體遊戲，大大的降低眞實感，但近來的遊戲都改善了這一點，眞是遊戲界之福。



絕地大反攻 2

Access公司所推出的〝殺人月〞在美國大受歡迎，在台灣由智冠代理，還加了四片中文訊息資料片，以饗英文不好的玩家。事實上，該遊戲使用了諸多俚語，因此，若不是土生土長的美國人，實在很難完成該遊戲（不用提示）。現在，該公司正在進行一個同類型的遊戲名叫 The Pandora Device 。這個遊戲可說是殺人月中那位窮酸偵探 Tex Morphy ，而故事卻不連接。

故事是 The Morphy 被一位奇異的中年紳士 Gordon Fitzpatrick 僱用去尋找他一位失蹤的朋友： Thomas Malloy 。經過了多方調查，尋得了衆多線索，並犯了幾項重罪…終於把該位 Malloy 先生找到。這位 Malloy 先生曾在秘密基地工作，他發現了那幽浮墜毀的傳聞乃是眞有其事，並且一些由殘骸中所發現的外星科技曾被發展使用於第二次世界大戰。於是，他窮畢生之力於解讀在幽浮上的外星文字，後來終於有了發現。然而，正在他要向你（ The Morphy ）透露該文字之翻譯時，兩個〝黑暗中的男人〞出現，並將其殺害。而你，則逃了出來。

在他被殺害之前，曾將幾個〝音樂盒〞發散到幾個同黨手中。當你收集到所有的盒子並找出了打開它們的方法後，出現的是 Malloy 的全像攝影留言。這段留言集合了你， Gordon ，以及幾個〝好人〞挖掘出了一段幽




The Pandora Device

浮背後所隱藏的陰謀，並拯救世界免於一場即將發生的災禍之中。整個遊戲的劇情將比〝殺人月〞更加陰險、緊湊、和火爆。

在〝殺人月〞中，移動場景使用了即時投影的技術，但礙於電腦能力和程式技術，所表現出來的畫面並不是很細緻。在 The Pandora Device 中，玩家將享受到更加細緻的畫面（當然，一台 Pentium 133MHZ 的電腦是不可或缺的）。本遊戲完成度已有 60%，預定於 1996 年的聖誕節推出。（還好久…）

Midway 在美國是執製造〝真人〞遊戲牛耳的公司，其代表作有真人快打系列及 NBA Jam。這是一家全方位生產公司，一旦製造了一個遊戲，便會馬上移植到各種遊戲介面上。如超任、3DO、SEGA Saturn、Sony PlayStation …等。當然，該公司亦不會放過市場占有率極高的 PC。如真人快打系列都可以找到電腦版。一般來說，在電腦上所表現的效果都比超任等遊樂器來得好。就拿真人快打來說，其血腥一結束血腥畫面就是電腦表現得最爲暴力、最爲真實。不過，玩家要是沒 Pent-ium 級電腦，恐怕會遭到嚴重的延遲。


真人快打 3

該公司今年聖誕節所將推出的摩軸好戲有二，其中一個就是〝真人快打三〞，一般來說，格鬥遊戲能撐到三代的多屬不錯的作品，如 SNK 的餓狼傳說三、英雄榜完美版、及卡普空的超級快打旋風。也許很多玩家覺得奇怪，爲什麼在〝真人快打〞中，隨時充滿了血腥五步、哀號、及分屍的情況呢？筆者認爲這大概是美國人的偏好吧！筆者一週到中國鎮去一次，每次必定要和老外切磋切磋運動的技術，我發現老外只要看到分屍的畫面，就高興得不得了，即使是被我所分屍…

言歸正傳，真人快打三大致上與二代並無大異，除了多加了一些新角色跟新絕招。最大的不同就是其三層舞台創了格鬥遊戲之先例。只要你被敵人以上勾拳，或任何向上攻擊之絕招毆到，你就會穿過天花板到達樓上的舞台。反之，被向下毆打，就會往下一層移動。對整體而言，這只不過是一個無關痛癢的噱頭罷了，對遊戲的進行並無影響。


NBA Jam

該公司所將推出的第二個遊戲就是 NBA Jam 的錦標賽版，本版大量的增加了可使用的角色，甚至於一些三流肉腳也可供選擇。遊戲之中增加了不少的〝特技〞，有如〝全場灌籃〞（從這個籃起跳然後飛到另一邊灌籃，@#$%&*+…）等…。總括來說，這是一個不錯的移植，如果你喜歡站在街上與人打上一局籃球的話，這將是一個不可錯過的遊戲。


Phantasmagloria

驚世駭俗七片人包裝 Phantasmaglo ria 確定於八月十日推出（筆者撰寫這篇稿時是八月十日半夜四點，趕稿中…），不過在這之前，筆者從一家電腦店中〝借〞來了一卷介紹該遊戲的錄影帶。其中的圖片筆者已抓圖，希望編輯室的大哥大姐能將其刊登出。本遊戲的故事已在前幾期登載，不再複述，筆者想討論的是其 Window 的遊戲介面。一般來說，如果你的音效卡支援 Window，那相容性是絕無問題。而大家都知道，只要是需要大量系統資源的遊戲，絕對不會用 Window 作爲其界面。但這次 Sierra 不知爲何，卻選了 Window 爲其平台，更驚人的是，Sierra 居然有方法讓高解像度的全螢幕動畫在 Window 下流暢的播放，對於 Sierra 的技術筆者真是感佩萬分。

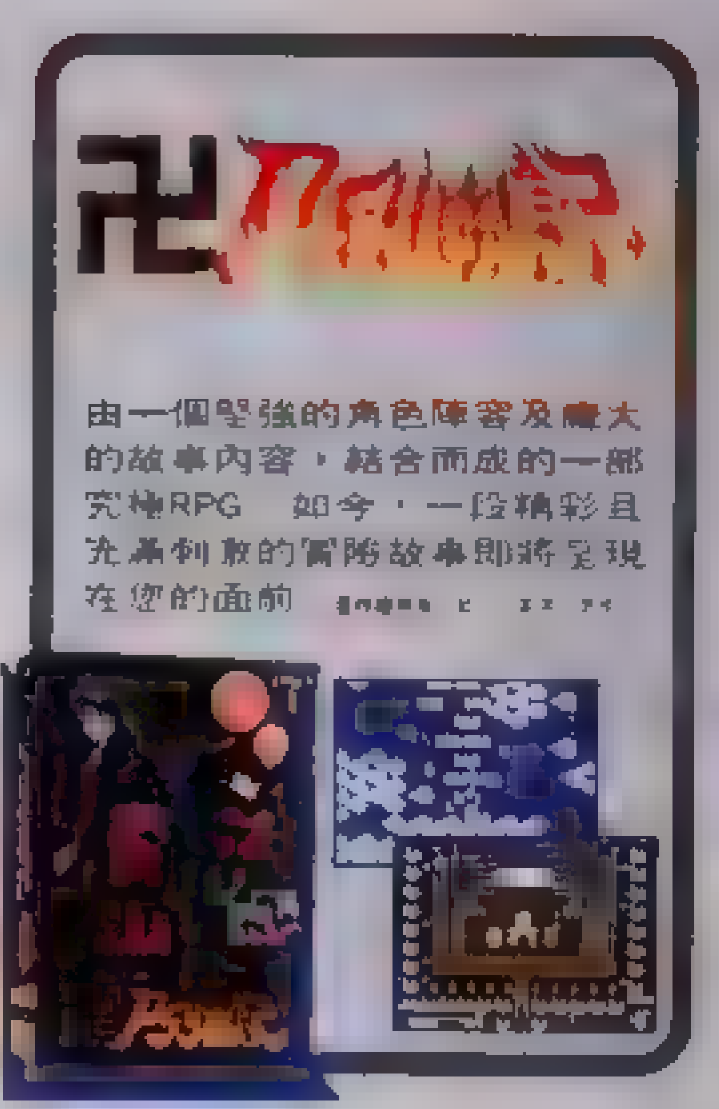
當筆者拿到 DEMO，正準備載入我的中文 Window 時，發現了本遊戲在中文 Window 下居然載不進去 ?? 只好把英文 Window 載入系統，然後才順利的執行。台灣十之八九的玩家都是使用中文 Window 吧！希望台灣代理商修正這一點缺失。

筆者近來在翻閱美國電腦雜誌時，在一則遊戲商店的廣告中發現了創世紀九的名字。在心存懷疑之下打電話到該公司，方才知道原來該遊戲預定明年一月在美國上市，現在可以開始預約；據小道消息指出，創九的畫面乃是 640 × 480 256 色的高解像度，而且只出光碟版，據筆者推測 Origin 的一貫作風，一定又放了數小時的電影；因此，創世紀迷們要趕快升級囉！

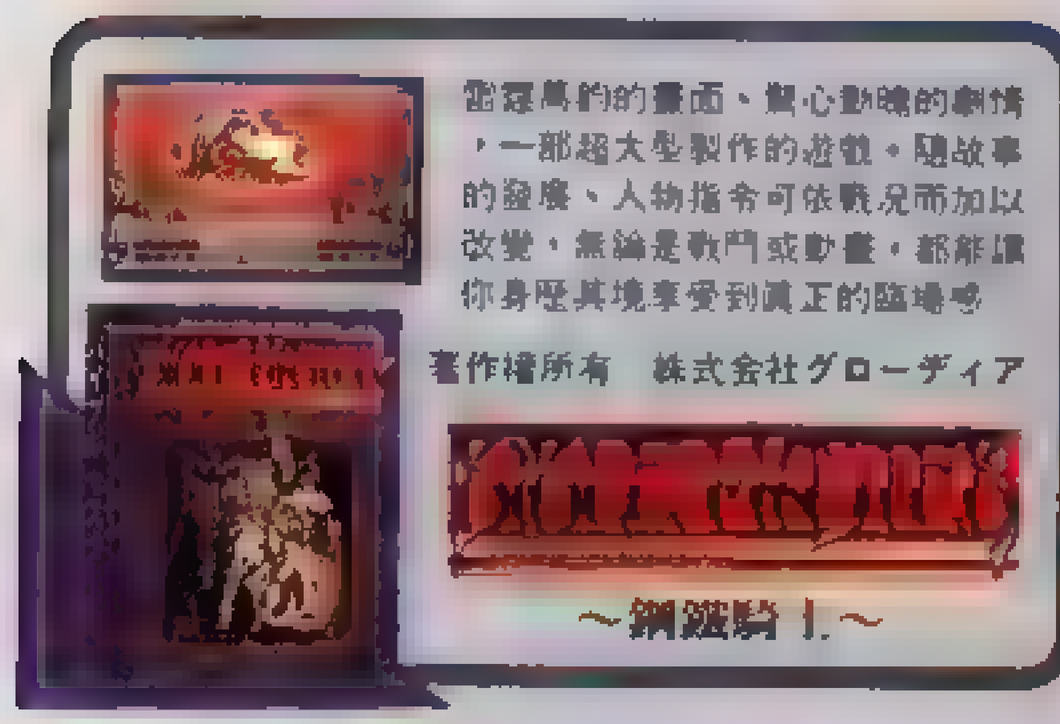


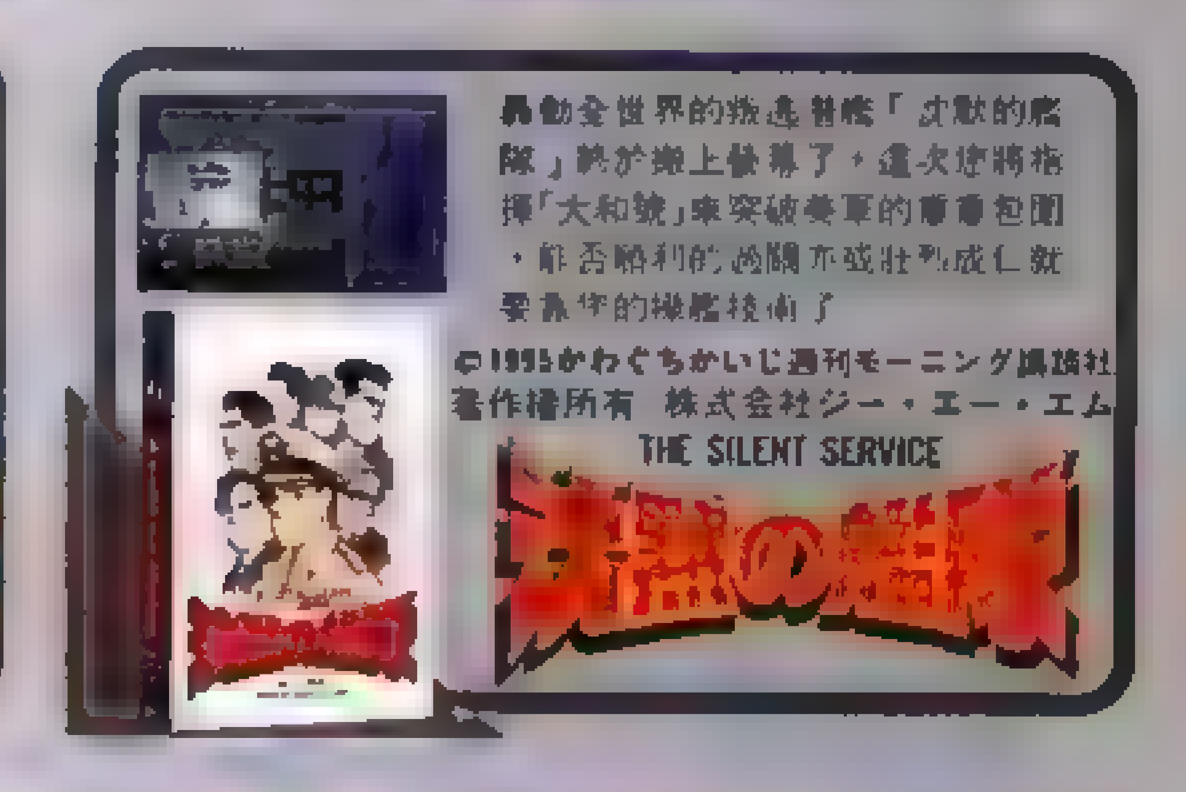
華義遊戲98版旋風強制迴旋中——







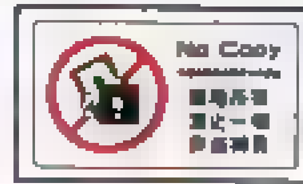




感謝玩家們熱烈支持，票選結果即將公佈。

支持票選活動的回函如雪片般的飛來，華義在此感謝各位超級玩家們的熱情參與。月底前仍可以投票喔！希望先玩到那一款遊戲？別吝嗇您手中的一票。

華義國際 HWAEI INTERNATION



檢舉非法BBS站及盜版品
領獎金專線：(02)562-6373

總公司：北市吉林路144巷11號B1
顧客服務專線　(02)567 4817
FAX　(02)581 5072
BBS　(02)581-5071

POWER DOLLS 2

光碟版
同步推出!!

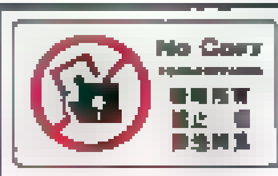
特殊空降部隊DOLLS、再次震撼出擊!

就在……立戰爭的延續下，新仇舊恨……之間暴發，
女神們再度飛舞於戰火之中



「特勤機甲隊」原版
音樂全面大公開!!





檢舉非法BBS站及盜版品
領獎金專線：(02)562-6373

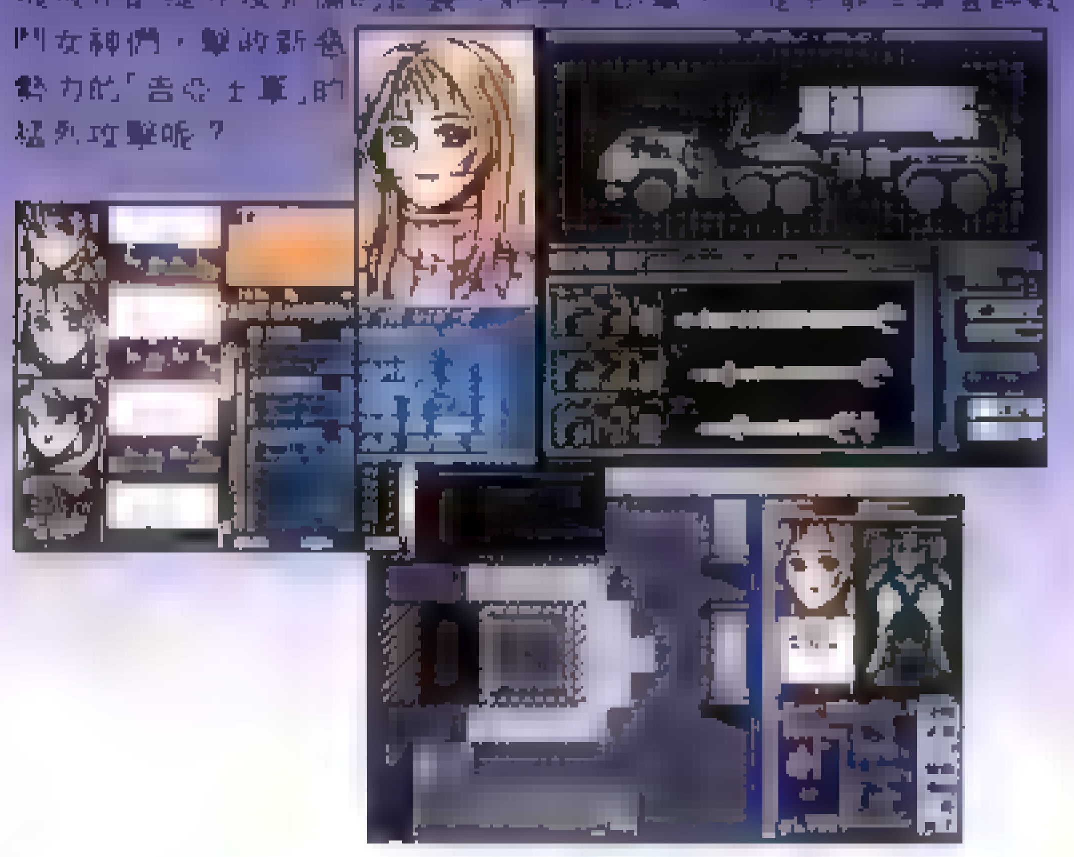
總公司：北市吉林路144巷11號B1
顧客服務專線 (02)567 4817
FAX (02)581-5072
(02)581-5071



就在歐姆尼惑星獨立戰爭後的38個月，人們逐漸淡忘戰爭的殘酷之時，一個原本只是新舊移民之間的小衝突，卻在瞬間擴大至整個歐姆尼、一個稱為「吉亞士」的反政府勢力組織，將最初的內戰策動成為全面性的戰爭，歐姆尼政府發佈全國總動員的命令，所有的部隊及軍事機關重新編制進入備戰狀態。在獨立戰爭時活躍於戰場上的177特遣部隊「DOLLS」，在前任隊長哈蒂・紐爾多上校的召集下，這群漂亮的戰鬥女神，將再度浴火重生，她們面對的將是危機重重的任務。你的睿智就是帶領她們邁向成功的唯一途徑。

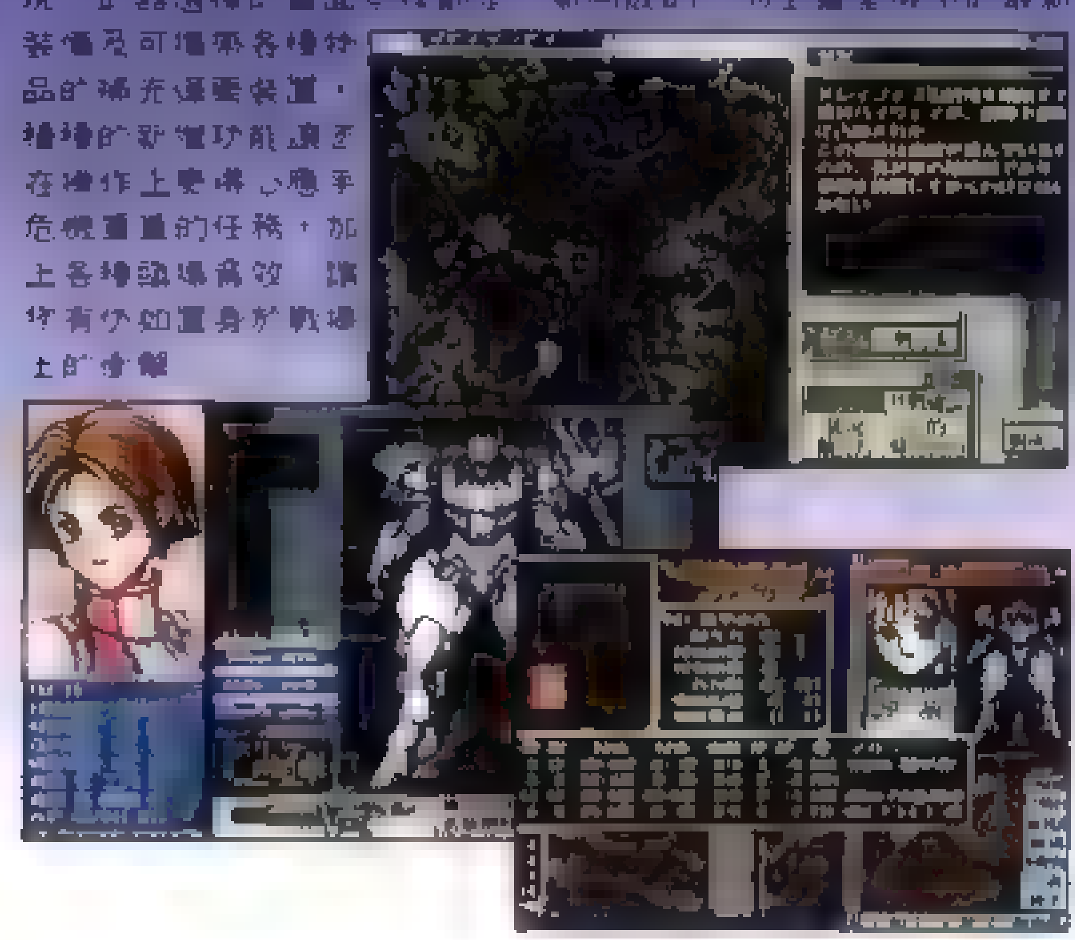
6名新的成員誕生！經過戰爭洗禮後的「DOLLS」將再次出擊!!

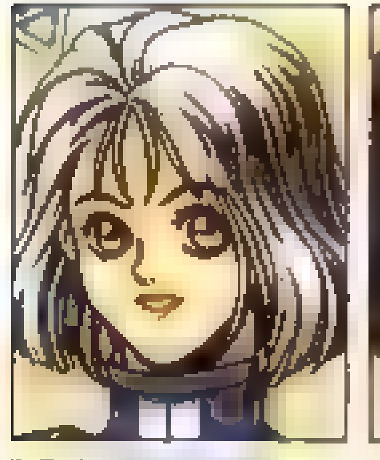
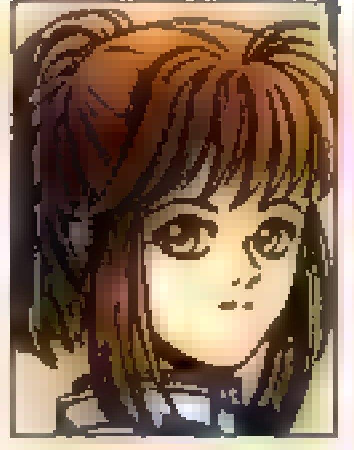
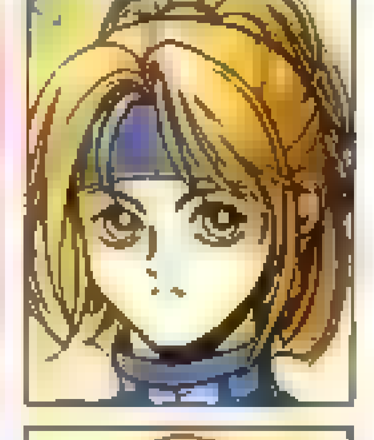
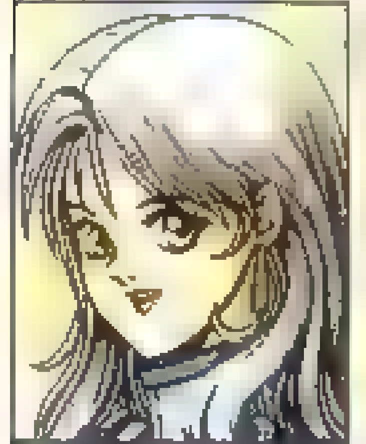
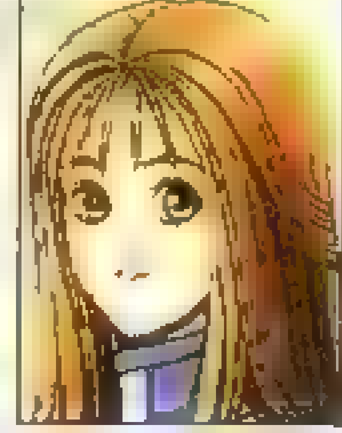
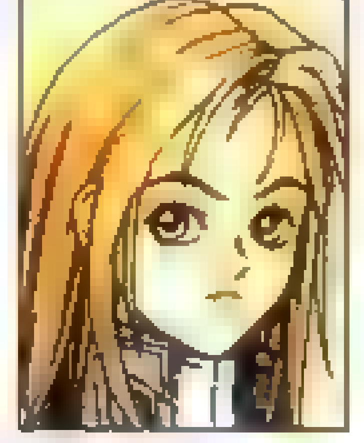
●此次隆重推出的「特勤機甲隊」，在歷經漫長歲月之下孕育而生的特勤機甲隊2，承襲上一代的作戰方式，並加入了全新的DOLLS機械化的提升及完備的武裝，將再度出擊，是否能率領這群戰鬥女神們，擊敗新崛勢力的「吉亞士軍」的猛烈攻擊呢？



全新出擊 戰鬥女神將再度保衛「歐姆尼」

●　全新的作戰方式，還有事先決定置入方式、時間、後續、增援等規則，在部隊編制，無論是隊員的能力值、武裝狀況、武器選擇皆直接切換就是一氣呵成的，加上新型機甲的最新裝備及可攜帶各種物品的補充運輸裝置，增強的新增功能讓您在操作上更得心應手，危機重重的任務，加上各種強化音效，讓你有如置身於戰場上的震撼



登陸作戰開始！給邪惡的「吉士亞軍團」一場痛快的打擊!!

●逼真的戰場地形圖，加上了新增的3D立體地形解說，以及更多的支援補充部隊提供您選擇



在任務行動中，增加了射擊及爆破的音效，使您在遊戲進行的過程中，更加的具有臨場感，還有裝卸重型機甲(POWER LOADER)及各種武器的選擇指令，讓您更加的一目了然，而達能成功的完成各種艱辛的任務

●著作權所有（株）工画堂スタジオ

SCENARIO SIMULATION GAME

特勤機甲隊2

「特勤機甲隊II」精品大放送

凡購買「特勤機甲隊II」，在5000套內更有贈送精美紀念徽章，曾經錯過的朋友，這次千萬要注意。



特勤機甲隊壁紙集

原裝日本進口的「特勤機甲隊」壁紙集，收錄了「POWER DoLLS」精美畫集以及WINDOWS螢幕保護程式，每套更附贈精美紀念徽章，是喜愛「POWER DoLLS」的朋友不可錯過

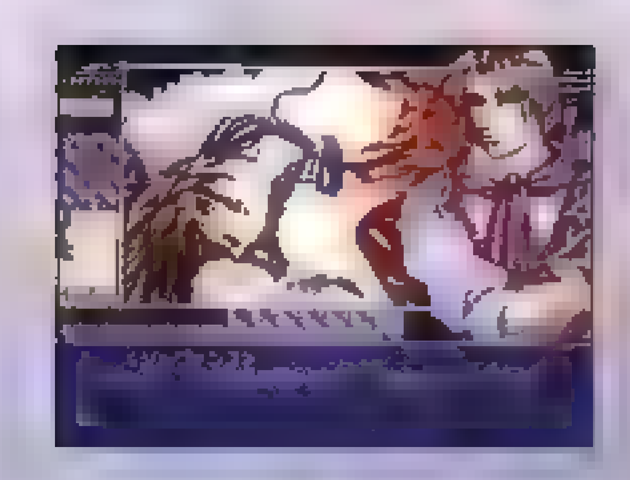
定價 [illegible]40[illegible]元

發行部
台北市吉林路144巷11號
訂購專線 (02)581-2672 FAX (02)581-2699

香港分公司
香港九龍旺角西洋菜街2T添置商業中心10F
訂購專線 (852)771-8138 FAX (852)385-0686

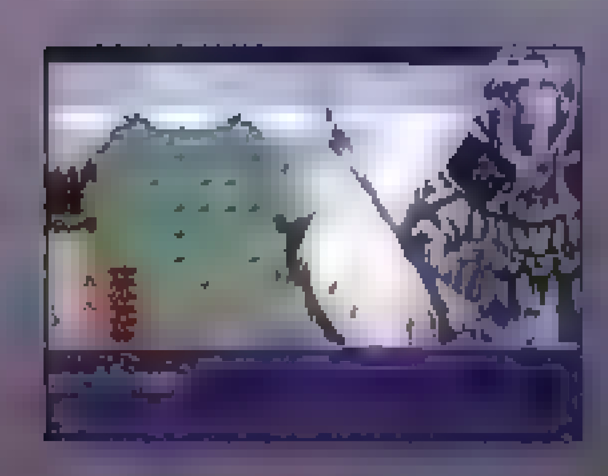
華義國際 HWAEI INTERNATIONAL

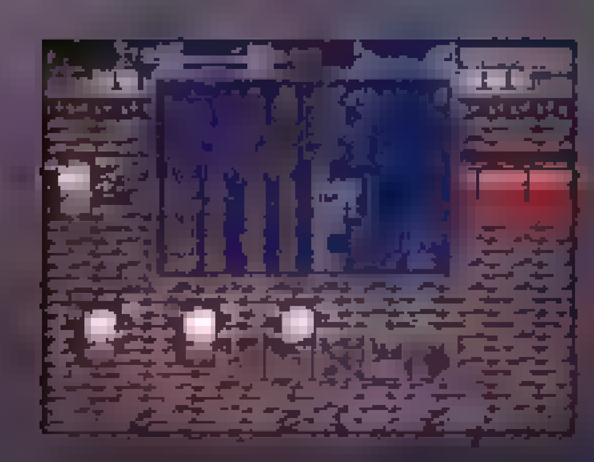

獸鄉の守護者
段坎坷而充
人們
不斷













一個由獸人，魔法和遙遠文明所遺留下來的文化結合而興起的一個時代

上千張的過場精緻圖片，

640×400的高解析畫面，

張張精彩，保證目不暇給。

以及主角人物的變化過程，

繼「特勤機甲隊2」之後，華義再度為您推出「獸鄉之守護者」光碟版，為了答謝玩家們的熱烈支持，凡購光碟版，並附送「卒業」精美圖鑑一本，「卒業」的所有結局畫面全部收錄保證美不勝收

北·中區發行部／
台北市吉林路144巷11號
TEL：(02)581-2672
FAX：(02)581-2699

南區發行部／
高雄市前鎮區廣東三街353號
TEL：(07)726-1103
FAX：(07)723-8424

香港分公司／
香港九龍旺角西洋菜街２Ｔ滙豐商業中心10Ｆ



鎮暴 METAL JACKET CRW特遣隊

為鎮壓未來世界暴動的模擬戰略SLG

指揮特殊部隊和犯罪組織、恐怖份子以及反戰亂組織的一場世紀保衛戰，以真實的立體地形、緊湊萬分的作戰形式和即時戰鬥的精彩，保證空前絕後，據力萬鈞。

著作權所有：株式會社WIZ

CRW metal jacket

華義國際
HWAEI INTERNATION

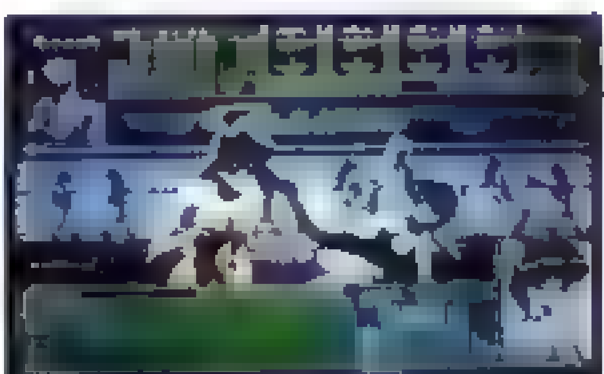


檢舉非法BBS站及盜版品
領獎金專線:(02)562-6373

總公司:北市吉林路144巷11號B
顧客服務專線 (02)567-4817
FAX.(02)581-5072
BBS.(02)581-5071


轉校生
對不起，讓您久等了，因為我轉校了！
華義的叔叔、阿姨都很疼我！
有甚麼樣的遭遇？
請您一起來體驗！

每一次都有更多驚喜，

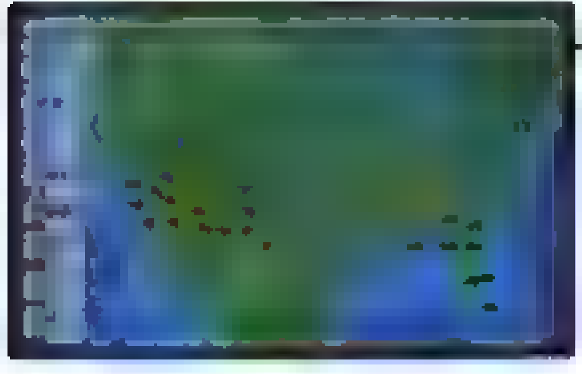


獲94年CEM STAR運動類第一名之遊戲。

擂台美少女



數十名活力充沛的美少女，等待您的發掘成為耀眼的明日之星。



一部超高水準的戰略模擬遊戲



外交、內政、戰術集合而成一部新型態的現代模擬戰略遊戲。





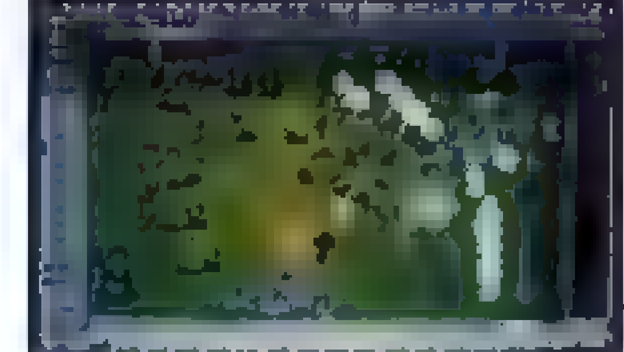
特勤機甲隊

剽悍重裝美少女兵團

在未開發的歐姆尼惑星上，一場悍衛疆土的獨立戰爭即將開始。



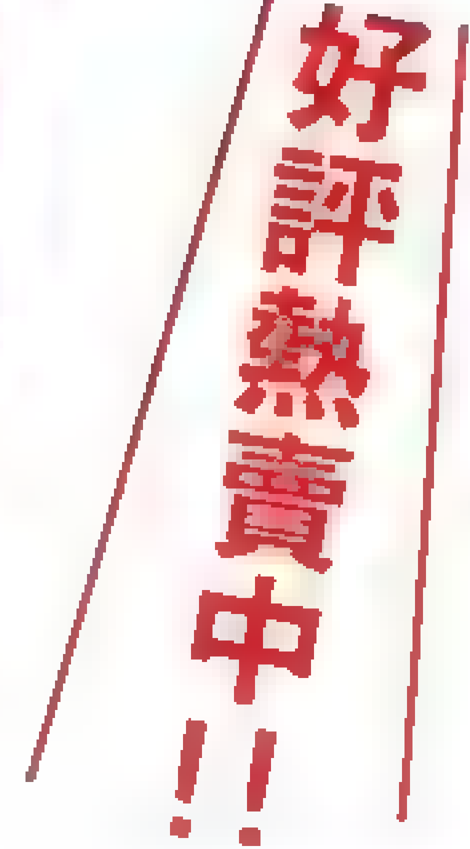






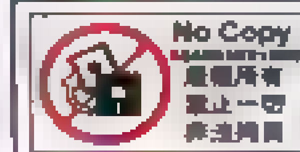
日本史上最高人工智慧之RPG

復仇的慾望，使這片古老的大陸上，燃起一場永無止境的戰火。



好評熱賣中!!





華義國際 HWAEI INTERNATION

檢舉非法BBS站及盜版品 領獎金專線:(02)562-6373

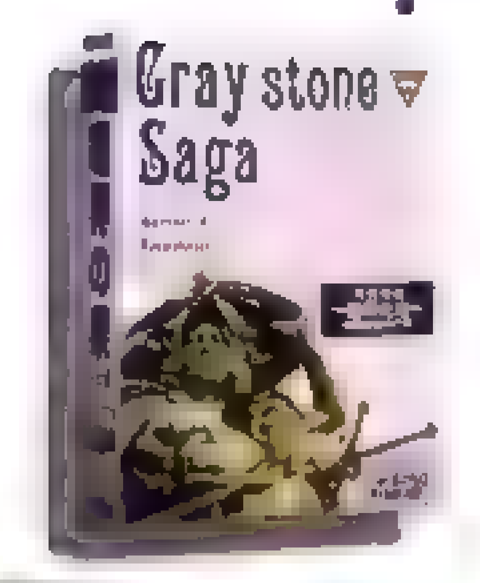
總公司:北市吉林路144巷11號B1
顧客服務專線 (02)567-4817
FAX (02)581-5072
BBS (02)581-5071

每一支都有華義國際。

日本年度最新型態「模擬虛幻」遊戲。

魔界之泉 灰石傳奇





在這塊以劍和魔法，支配一切的古老大陸上，一場次世代救世者的戰爭即將展開。

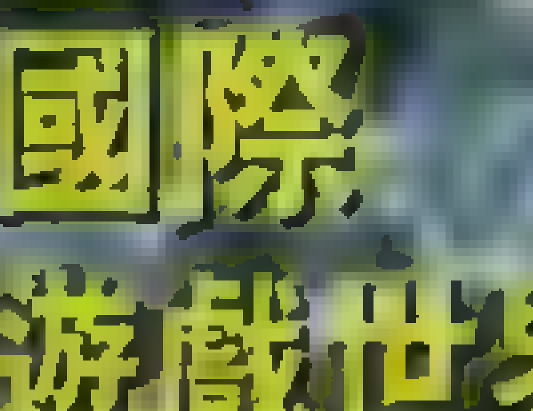


限 銷魂蝕骨的美少女五人組

聖少女戰隊 II



真正的日本PC－98美少女限制級遊戲，正式登陸台灣。

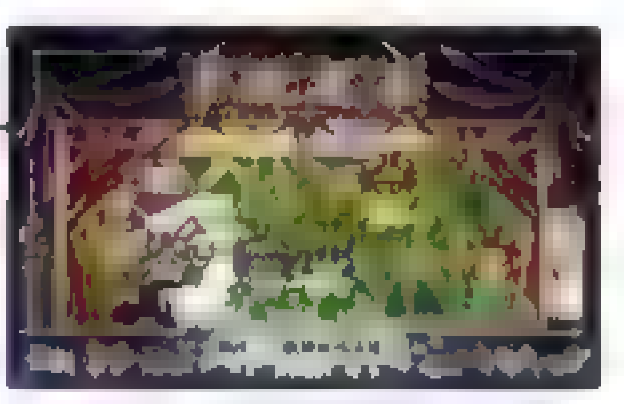


國際
遊戲世界
讓您大開眼界。



卒業 Graduation

美少女養成
遊戲之經典名作

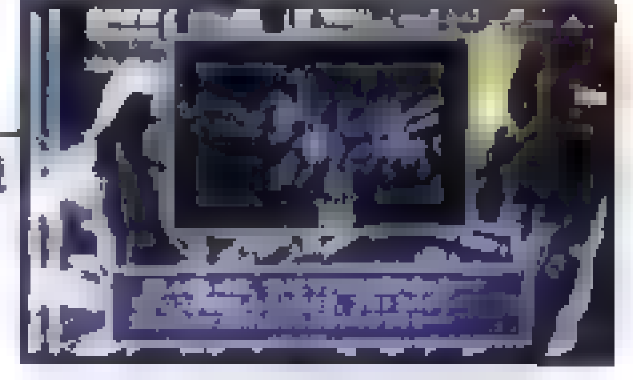


面對這群嬌滴滴的問題女學生，你真能坐懷不亂、有教無類嗎？

超時空要塞

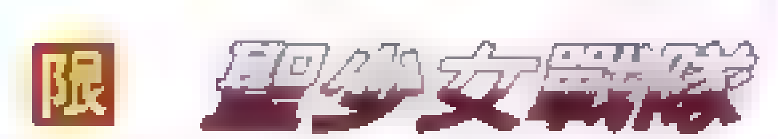


新型態的太空模擬戰略遊戲



完全展現出「超時空要塞」無與倫比的風格和魅力。
一部不能錯過的超級巨作。





限 聖少女戰隊

性感動人的美少女五人組



「聖少女戰隊」全方位出擊，再度令您銷魂蝕骨、心神蕩漾。

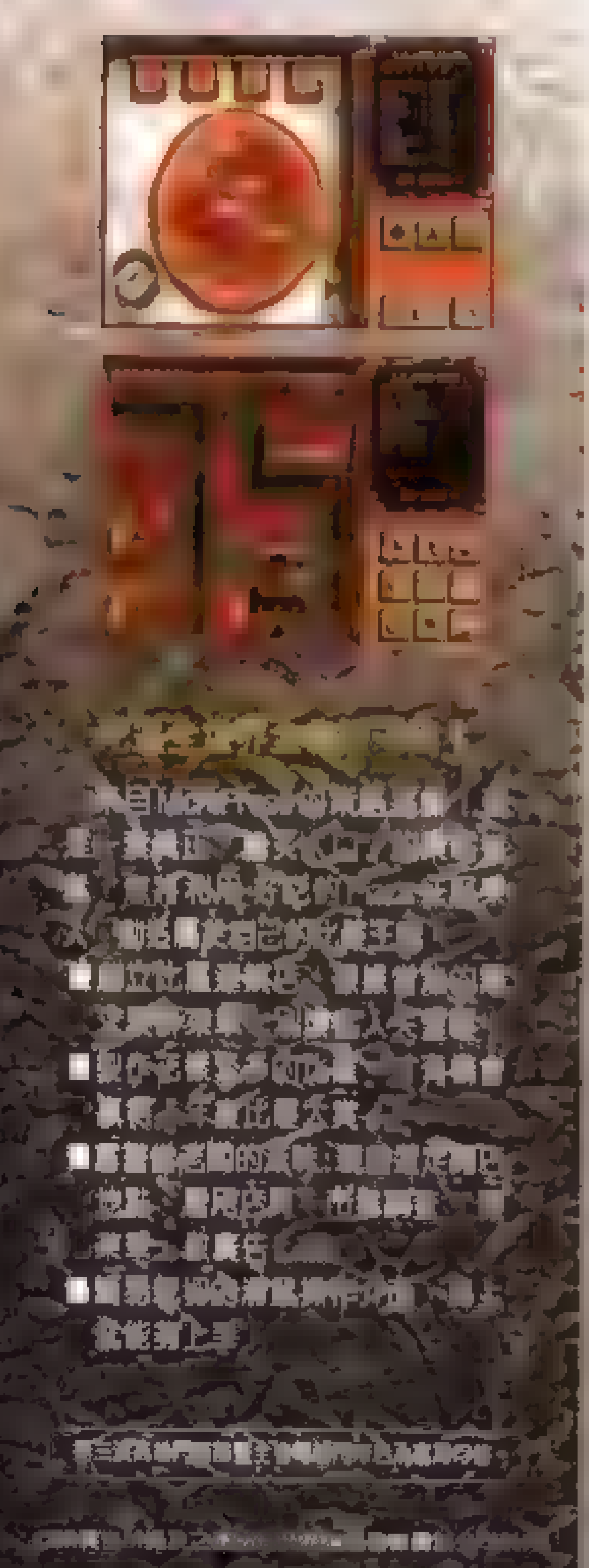
北·中區發行部/
台北市吉林路144巷11號
TEL (02)581-2672
FAX (02)581-2699

南區發行部/
高雄市前鎮區廣東三街353號
TEL (07)726-1103
FAX (07)723-8424

香港分公司/
香港九龍旺角西洋菜街2T添置商業中心10F
TEL 852-7718138 FAX 852-3850686













它不是模擬遊戲，而是策略遊戲，您必需在城市間運送乘客、載運貨源，才有機會在西元２０００年後，成為世界上獨一無二的運輸大亨！

■作業系統等級的多工遊戲，多視窗操作環境。

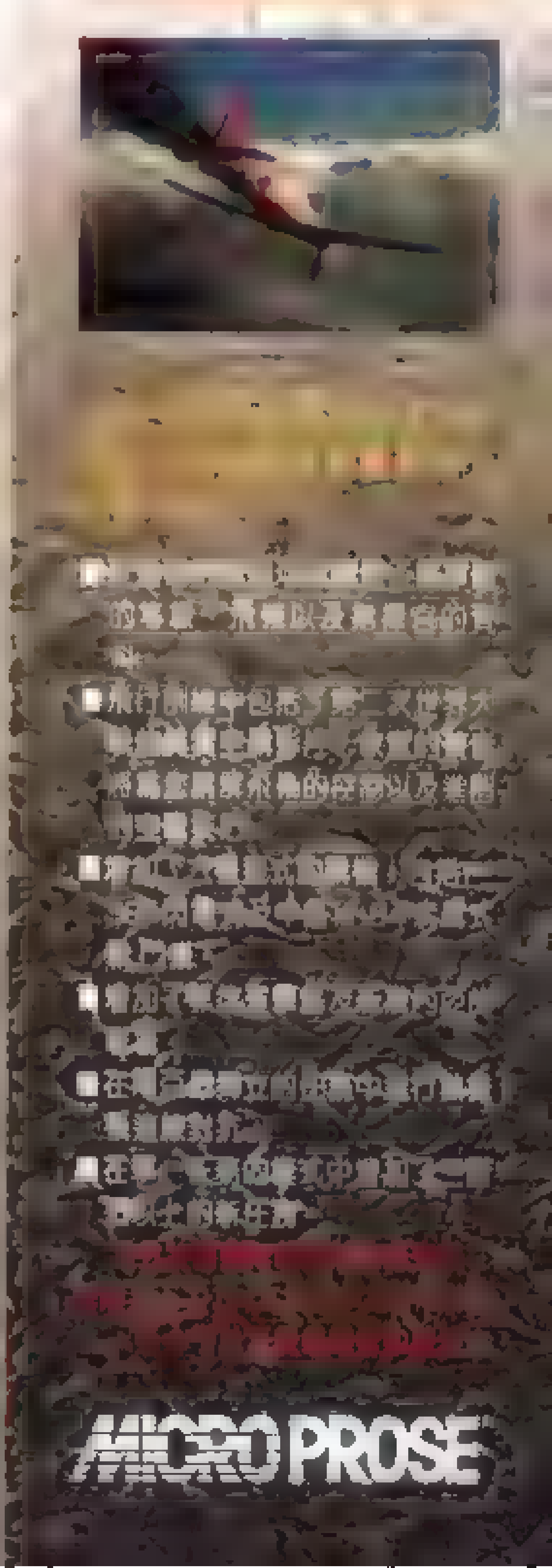
■高解析度精美畫面，漂亮的車輛造型，令人印象深刻。

■支援雙打模式，可透過電腦連線與朋友對戰。

■動聽的爵士，可以自由點播。

第3波文化事業股份有限公司






噗噗闖過關
BUBU
結合益智類及動作類於一體的趣味休閒遊戲
畫面具有流暢的縱向及橫向捲軸效果
簡易的操作方式，只要利用鍵盤，即可在遊戲中操控自如
滑稽、逗趣的怪物、變化多端的場景、驚險、刺激的特殊機關，讓您在遊戲過程中充滿驚奇與趣味
可自行選擇攻擊方式，讓您根據狀況，運用最佳的時機及方式攻擊怪物
第3波文化事業股份有限公司

Virgin 第3波1995年年度獻禮

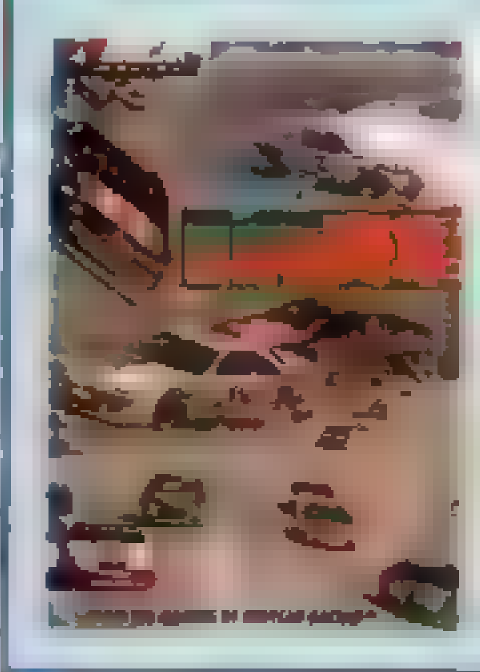
凱蘭迪亞傳奇 III



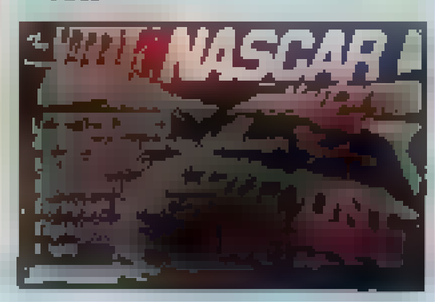
- WESTWOOD 1995 年最新冒險光碟鉅作。
- 全程語音及簡便的滑鼠操作讓您更得心應手。
- 內附全程攻略提示，一路過到底。
- 本產品榮獲新遊戲時代



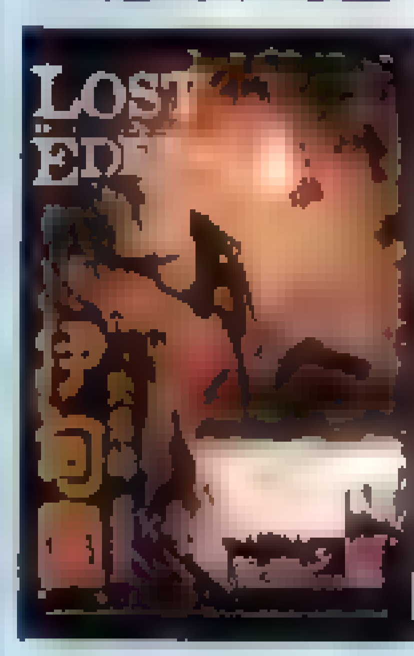
雲絲頓賽車



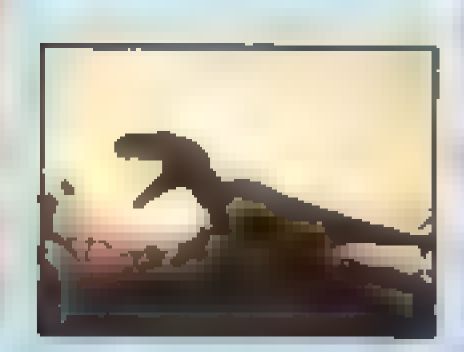
- 迎他大賽車紀錄作，角 安摯夢使的心靈。
- VGA SVGA 兩種執行模式任君選擇。
- 本產品榮獲 PC GAMER、COMPUTER GAME REVIEW、COMPUTER GAMING WORLD 專業雜誌評為 1995 年度最佳遊戲。
- 產品內附 2 首動聽 CD 音樂。
- 支援數據機連線，可與好友共同比賽。



失落的伊甸園



- 生動活潑全螢幕 3D 動畫冒險，策略之作。
- 內附全程攻略提示，讓您順利破關之處。
- 全程語音及全滑鼠操作。
- 動畫檔容量高達 400MB。



極速賽車



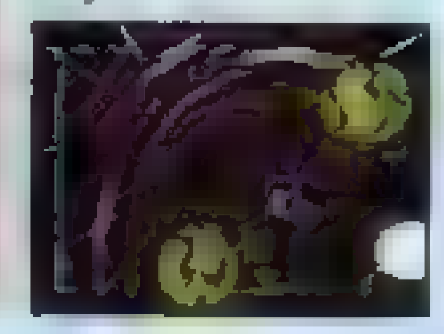
- 1995 年最新小型賽車遊戲鉅作。
- 3D 立體畫面及多種賽車供您選擇。
- 單人玩、雙人同時對戰。
- 支援網路、數據機連線，並可同時呈現您和對手之狀況。
- 支援 SoundBlaster 音效卡。



異星特警



- 二片光碟 1.2GB 超大容量動作遊戲鉅著。
- 全程五大關，緊張刺激，保證絕無冷場。
- 全部 3D STUDIO 動畫表現，是動作遊戲表現之
- 手。



大君主戰役



- 模擬巨作製作，繼 ROWAN 1995 年飛行模擬大作。
- VGA、SVGA 兩種模式任君選擇。
-

  非凡場景，令您目不暇給。
- 二次世界大戰各式戰鬥機讓您翱翔天際傲天同高，體驗飛行的快感。



第三波高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售



認明第三波光碟產品貼紙您才能買到真正原版光碟、物美價廉的 Virgin 產品。



Virgin Interactive Entertainment, Inc

第三波為 Virgin Interactive 在台獨家代理商

代理發行、生產製造

第3波文化事業股份有限公司


在恐龍面前，
其它的快打對手
只不過是個卡通人物而已！
恐龍快打
RAGE
世紀末的最終挑戰
PC CD-ROM版
九月即將震撼來台
松崗電腦圖書資料股份有限公司



Primal™ Rage® © 1994 Atari Games Corporation. Licensed to Time Warner Interactive, Inc. All other trademarks are the property of their respective owner. All rights reserved.
TIME WARNER
INTERACTIVE

KINGDOM

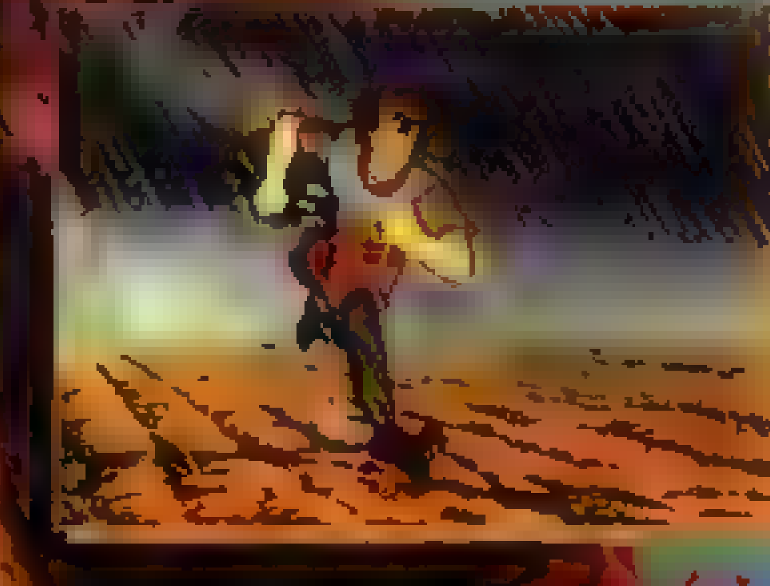
奇幻王國

為了打倒邪惡的魔法師特洛克，
你必須帶領王國的後裔雷森，
尋回散落在五個王國的護身符
「The Hand」以無上的神力
來驅除黑暗！

適合全家共同享樂的壯麗互動式冒險





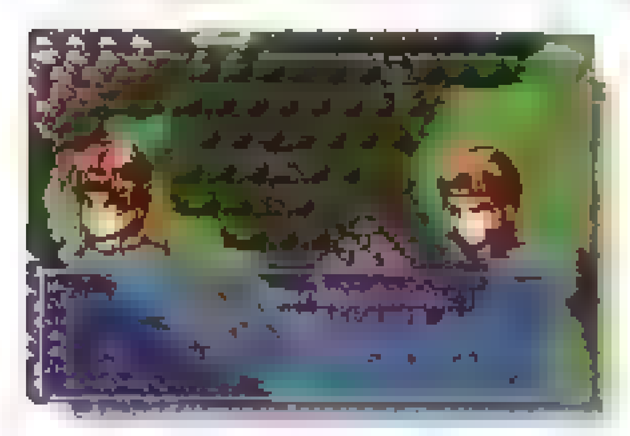


UNALIS



一個發生在遠古大陸的美麗傳說

當魔王再度降世，只有傳說中的勇者能收集四項封印的寶物，讓大地重歸和平！





· 史詩般壯麗情節的大型角色扮演遊戲

· 提供四大種族、六大系，十八種職業

精彩絕倫的戰鬥畫面

· 動人心弦的美妙音樂

· IBM PC版本與日本同步推出

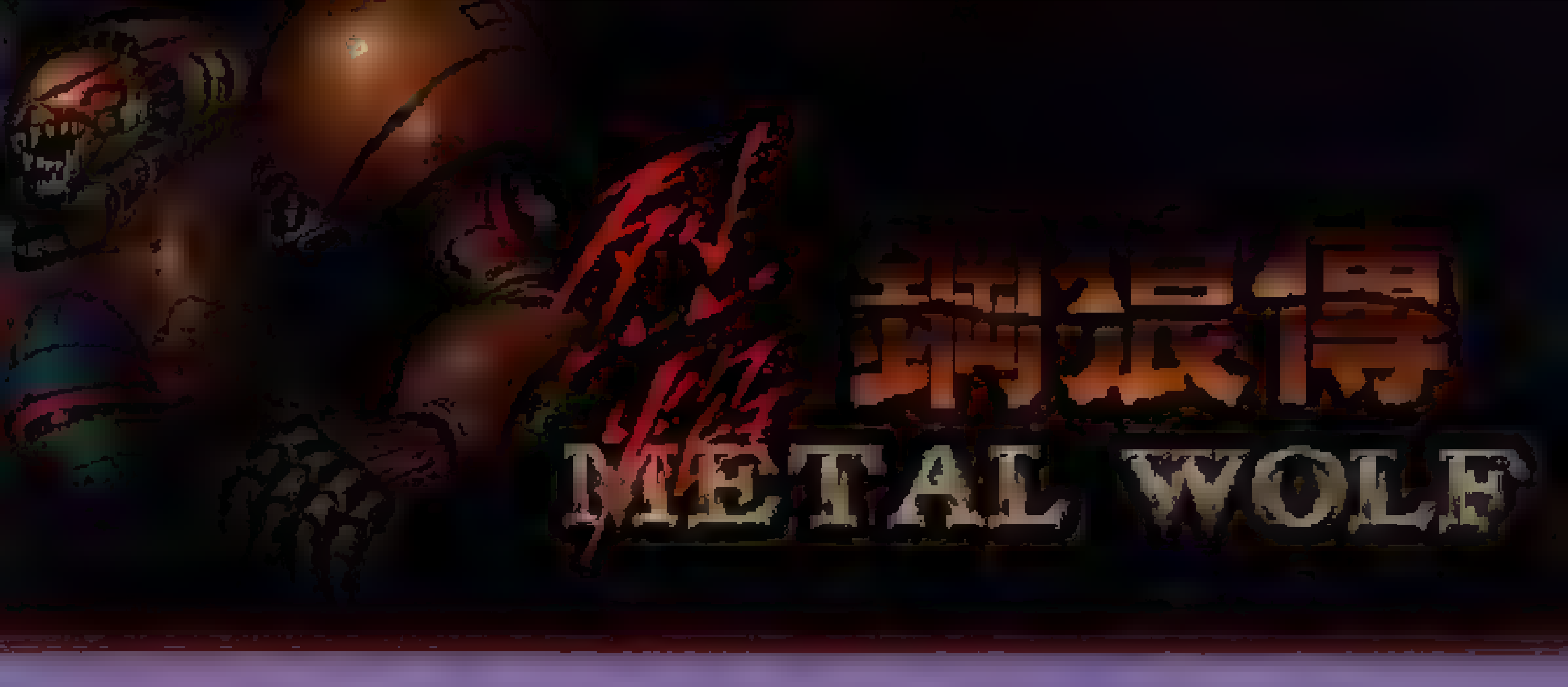
細緻平順的捲軸，操作簡便的滑鼠介面

· 訊息全中文化

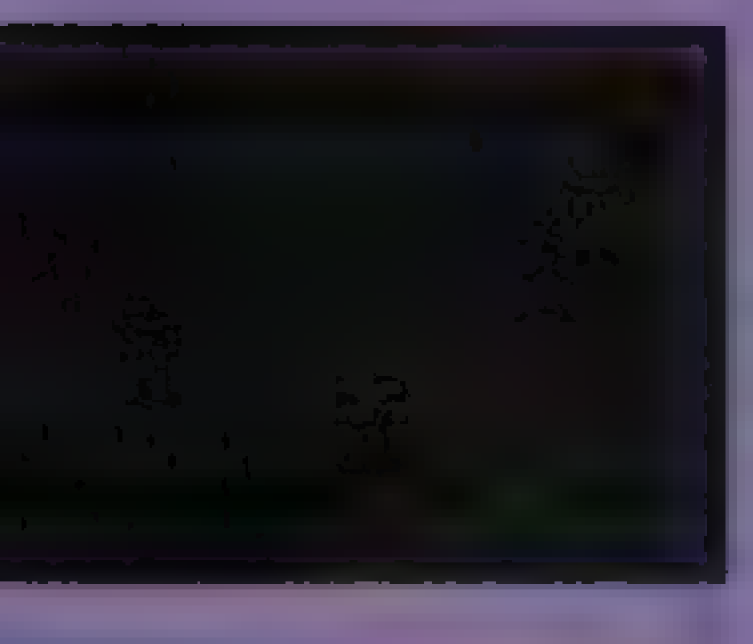


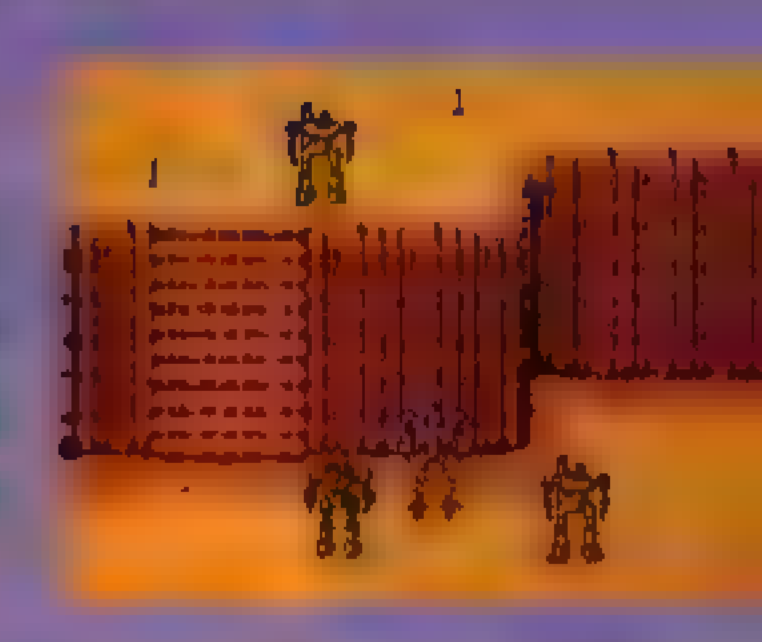
FARLAND STORY

松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL 台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行 TGL 株式會社授權代理



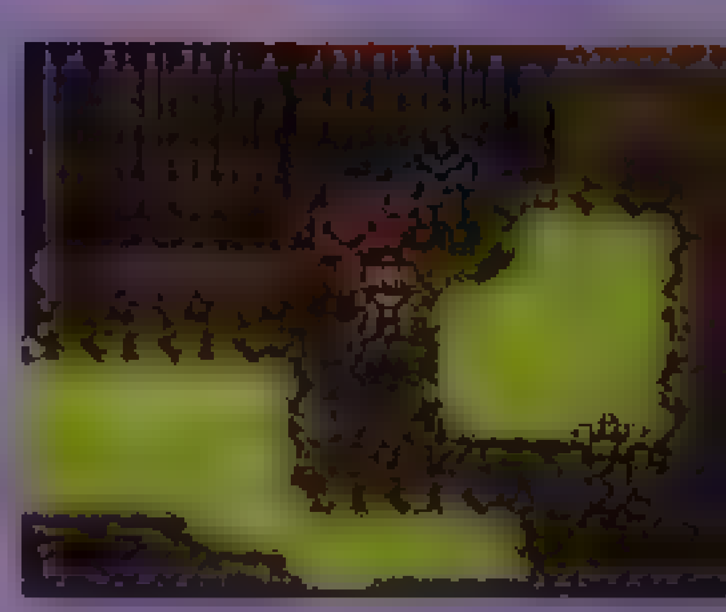
經典戰略強勢登場





- 25 場驚心動魄的戰役
- 刻劃細膩的大造型地圖
- 24 種效果華麗的特殊技能
- 近 50 種耐人尋味的未來機兵及兵器
- 70 多種精心設計的戰鬥配備
- 個性鮮明的 30 餘名人物
- 懾人的音效及音樂











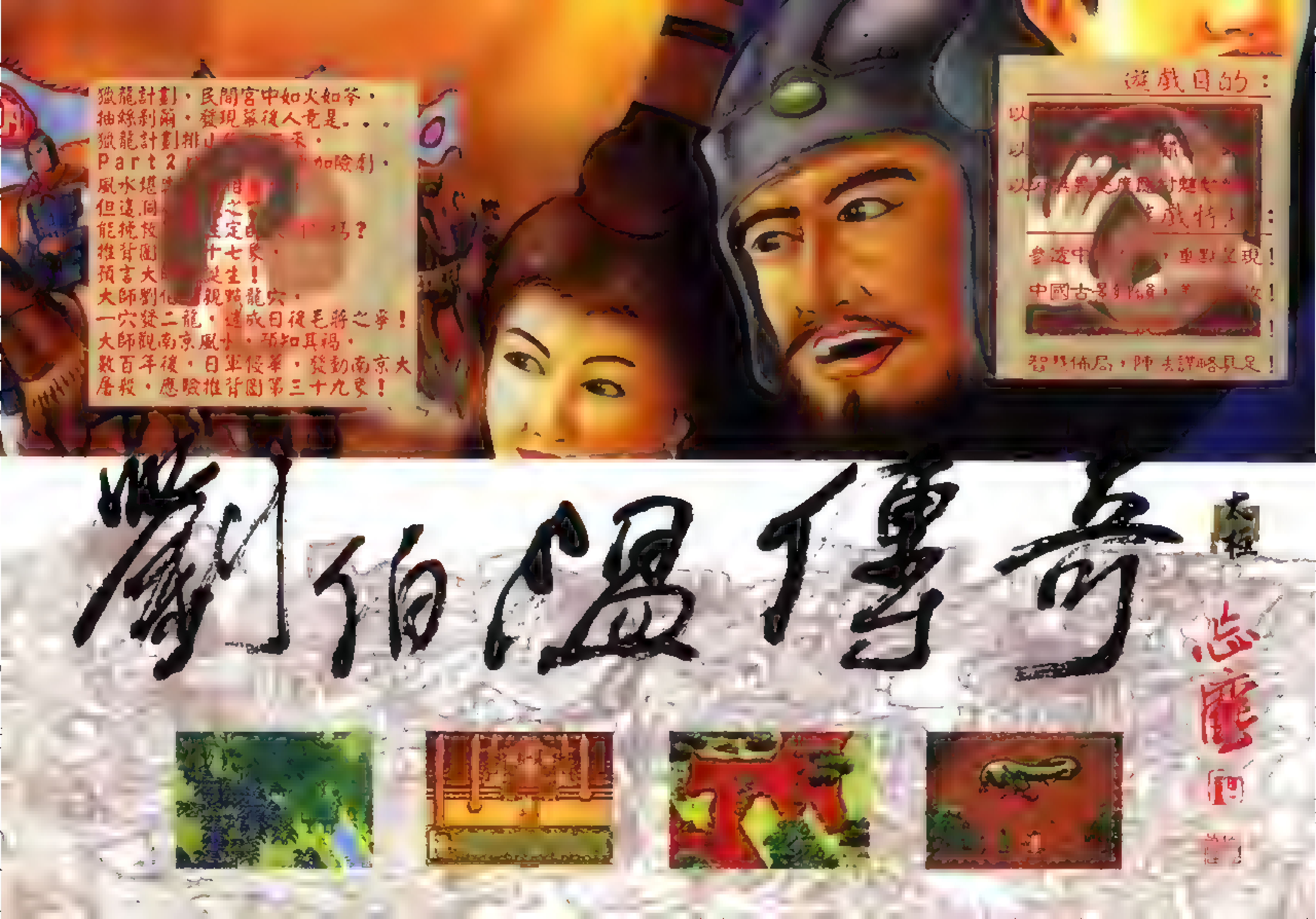




南極冰怪
誰來Call-in篇
軟體世界『南極冰怪』遊戲Call-in
活動，您一通電話，我們馬上送大禮。
Call-in美少女
RRR
南極冰塊…
海豚
藍極冰怪
南極企鵝
藍極熊
全錯!!
錯!!
不知道答案嗎？
仔細看本廣告，
在廣告中，
一定要打電話來，
喔！
南極冰怪
「南極冰怪」


南極冰怪
九月和你面對面
PRISONER of ICE
兇手是來自地獄的魔鬼，
還是奉旨拘命的死神？
INFOGRAMES


可共患難 不可同
同患此 之國師
於馬退 從此浪
仗義俠 風塵俠女，
皆拜大師門下，一生相隨。
二女一男，注定三角情緣！
本來憂心一 二龍之生，
青龍星友 三子 天風暴。
割地稱王 禍殃黎 兵災四起。
外有三 ，內有
帝星晦 ，蕭牆內生
太子遭說書陷，故起 。
秘密真龍教，殺機步步 。
父子相殘 人間大慟。
國師不忍 手挽狂瀾。



獵龍計劃，民間宮中如火如荼，
抽絲剝繭，發現幕後人竟是．．．
一穴雙二龍，造成日後毛蔣之爭！
大師觀南京風水，預知其禍，
數百年後，日軍侵華，發動南京大
屠殺，應驗推背圖第三十九象！
遊戲目的：
劉伯溫傳奇

中文 CD-ROM 版

您曾在玩遊戲時因不懂

內容意涵而心灰意冷嗎？

您曾因

語言隔閡而對遊戲

望之怯步嗎？

軟體世界 代理製作發行

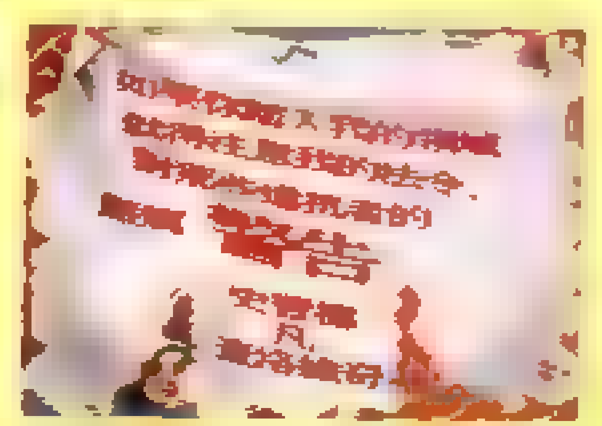
軟體世界

智冠科技有限公司

魔域傳奇將隆重推出中文 CD-ROM 版，一掃您心情鬱悶的陰霾，
再度擄獲您的心靈，讓您輕輕鬆鬆踏上冒險旅程！









ACTIVISION

上海 麻將名人賽

中文究極版

CD-ROM

SHANGHAI: Great Moments

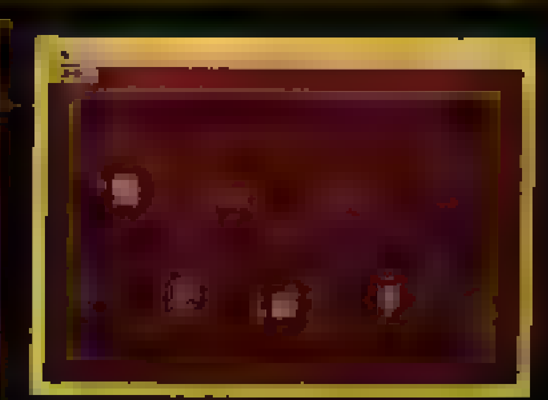
麻將外一章 上海來報到

不怕三缺一，只要寶一對！
以兩兩配對爲原則的上海，
將以高智慧的牌型挑戰您！









上海有許多玩法

耐玩傳統的上海，一落千丈的萬里長城模式可整排移動，消去數牌的北京模式和時間賽跑，與電腦比快的戰鬥上海麻將飽覽長城沿途風光，十二關即席的競賽模式還有考驗記憶力的盲牌模式，雙人模式兼具。

上海有許多牌面

以九大主題為牌面，包括名人情侶、藝術殿堂、科學之旅、太空探險、名家名曲、豪門大觀、歷史人物、驚悚事件及麻將牌。消牌時每一牌面皆有一小動畫，完成一個牌型後，有黑白或彩色的大型動畫演出。

上海有方便選單

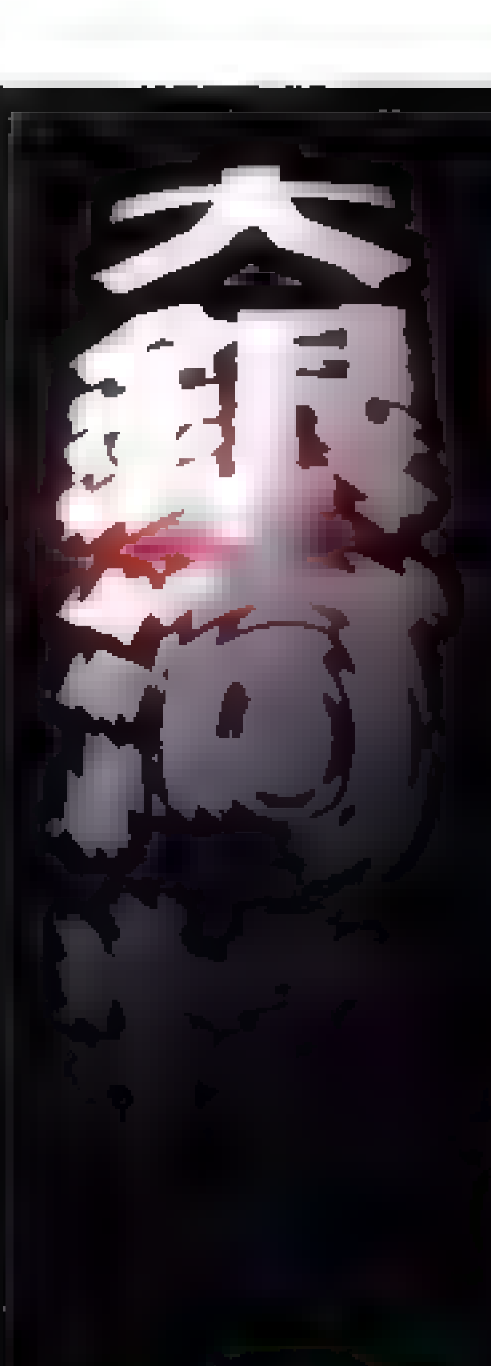
Windows專用版本，完全滑鼠控制，下拉式選單，親切的中文化遊戲環境，並有人聲語音提示。



軟體世界


鬼屋魔影3
全中文革命性擬真冒險光碟遊戲
超值
預約價 $740
全省狂熱
全國第一冊全電繪漫畫本
雙手奉上!!
革命性的 3D 立體表現
配備需求
智冠科技有限公司
軟體世界
Infogrames


超級大富翁
「超級大富翁」買了嗎？
購買土地，一步步建造高樓大廈，吸引其他對手消費，鈔票就這麼滾到口袋裏來了，哈哈！
好運到，誰擋也擋不住！命運與機會，有好有壞，戲台下站久了，啥米都嘛是你的！
3D立體彩色的地形及小幅趣味畫，一面數鈔賺錢一面視覺享受！
生動模擬商場經營之面面觀
將紙上遊戲生活化的搬上螢幕
現代各行各業在遊戲中都看得到
機會？？？
命運？？？
機會？？？
軟體世界 智冠科技有限公司



女人當家，男人倒楣？

廣大無邊的銀河究竟蘊藏著什麼樣的秘密？
為什麼男人和女人無法和平共處？
請進入這個浩瀚無垠的世界一窺奧妙玄機！

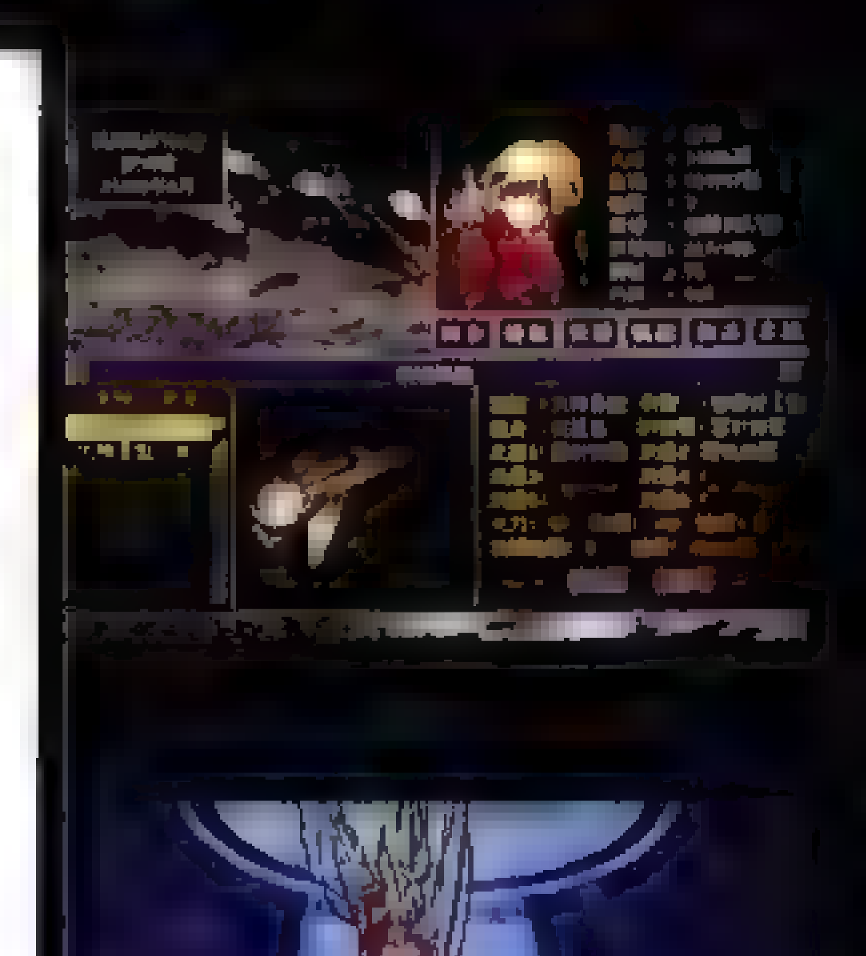


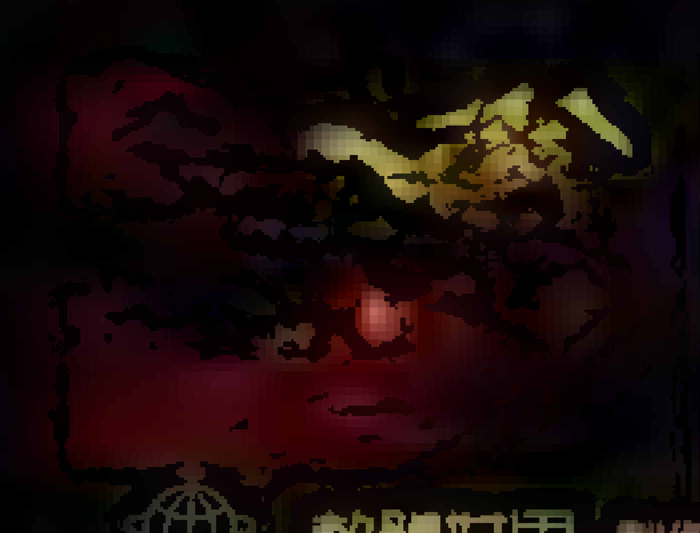
好一個荒涼的星區，經過搜儀，本星區只有一個星系，而且全無生物反應，電腦資料中對本星區也沒有任何記載。



報告陛下！我軍通過3363號渦漩星團時，大部份戰艦均有損傷，請立刻下令開始修復工作。









動腦世界 製作發行
智冠科技有限公司

• 完備的指令群隨時供你運用，從內政勤務到作戰指揮一應俱全
• 一百四十多名日式美少女人物供你驅策
且每名人物均有獨特的能力及屬性，可分別擔綱各種不同的職務
• 近百個細緻的 640 X 480 256 色高解析度太空背景及星球圖
使你有身歷外太空之感
• 可自由組合設計 3D 太空戰艦，充份發揮您的想像力
• 戰鬥模式精彩刺激，動感十足，包您打的大呼過癮
• 豐富的劇情故事，多樣的謎題等你來破解
全視窗操作介面，容易上手，一隻滑鼠即可掌控全局



擁有創造力與想像力最簡單的方法……

快樂設計家 CD-ROM版

操作簡便

- ★可讓你輕鬆製作賀卡、標題、明信片、證明書、信頭、信封、告示、名片、盒組和月曆。
- ★龐大的圖案庫。1100種由專家設計的彩色及黑白文件，可隨意的運用在您的文件上。
- ★可使用 Graphics Grabber 幫助您快速的搜尋需要的圖片。

多樣化

- ★能輸入及輸出，圖形檔如 The New Print Shops 和 The Print Shop Deluxe 繪圖軟體所產生的圖形，以及附檔名為BMP, EPS, GIF, PCX, TIF和 WMF 的圖形檔。
- ★超過 100 種平滑、高解析度的字型和支援 Type 1 & TrueType字型
- ★超過2300種漂亮美麗的彩色及黑白圖案，您可容易的找到想要表現的圖案

功能強大

- ★預視的功能可讓您先檢視顏色、效果、或其它的改變在您將之用在您的文字或圖樣之前。
- ★自行調整顏色的功能。圖案庫裡有很多的插圖都已上了漂亮的顏色，而您也可從 Color 選單下選擇不同的顏色，簡單而方便。
- ★自行調整效果的功能。與顏色一樣，可以從 Effect 選單中選取透視縮放、遮蔽、和其他立體的效果。

MAXIS

軟體世界 SOFTWORLD

P.O. BOX 28-34 KAOHSIUNG TAIWAN, R.O.C.


時空特勤組

西元2006年，全美各地不斷傳出命案，而被害者的額頭上均被烙下三個圖騰，究竟這三個圖騰代表的是何意義？

你—洛杉磯警局特勤組幹員，伙同搭檔艾咪正與追緝了兩年之久的宗教恐怖份子亞卡洛在廢棄的危樓中對峙著。根據調查，綽號「[illegible]殺手」的亞卡洛乃惡魔撒旦之子，其目的乃是為了釋放禁制撒旦的異空間，一旦其奸計得逞，人類將陷入空前的浩劫。

霎那間，亞卡洛的藏身處閃出六道紅色光芒，只見他口中念念有詞，瞬間消失於光芒之中。英勇如你，是否有膽量進入時空隧道與惡魔一較長短呢？

- 首創國內橫向四層捲軸射擊遊戲，捲動流暢，節奏明快，帶給你全新不同的感受
- 將近 50 個敵人造型，完全依時空背景不同而有特殊設計，而且每名敵人都有其獨特的攻擊方式
- 共有四位主人翁供選擇，你可決定單打獨鬥，或邀集朋友兩人並肩作戰，打敗邪惡的魔王
- 六大時空，多變詭譎的敵人，讓你穿梭於時空之美時亦無喘息之暇
- 除了主要武器外，還能撿到一些額外特殊武器及物品，更增添遊戲樂趣
- 不同的時空關卡配上不同風格的音樂曲風，讓你完全融入遊戲而不可自拔
- 擺脫傳統射擊遊戲空無劇情的模式，讓你隨著劇情起伏變化，血脈賁張，沸騰到最高點



仙劍奇俠傳

完全攻略下

● ALEX



玉佛寺

寺前山腳下有名小和尚井裡打水，但除了「阿彌陀佛」什麼也不說?! 寺前請一位小師父智淨代傳求見智修大師，但見他神色慌張，正眼也不瞧上一眼，靈兒感覺到寺廟四周似乎有股妖氣，但並非邪惡的妖氣。

智淨回頭答以寺裡出事不便待客，這倒激怒了林月如，智淨逼於無奈，只得讓三人跟進寺裡。寺內有位名喚智杖的和尚拿了把刀子見了智淨就要砍，這人本業是殺豬的，無端端的也被抓來當和尚，說是剛抓來一隻頭上斷了角的野鹿，卻教智淨連肉帶湯全給倒了。

終於得見智修大師，「老衲乃佛門中人，從不過問名界俗事，三位請回吧！」出家人降魔衛道乃天經地義，何謂外界俗事？智修盛讚逍遙有慧根，當即吩咐備妥剃刀和袈裟意欲剃度，三人不肯就範，智修乃傳喚智杖與另兩名僧衆抓住來者，這智杖三人怎麼會是對手。

逍遙怒不可遏地往回走時，前頭被智修擋住去路，「老衲讓你進得來出不得！」這和尚的武功真不含糊，幸虧有靈兒和月如相助才教訓得了這妖僧。

智修落敗後突然變身為智淨，「我是達摩法師所持的佛珠幻化人身，已經修行九百九十九年，我只是讓他們當和尚，又不是逼他們做壞事，如果渡人者衆，佛祖會來接我到天界成佛。」靈兒覺得啼笑皆非並勸戒了一番，不意竟被智淨當成菩薩，他並言道，山下那些屍妖大多是由黑水鎮北方的亂葬崗來的，那兒有座隋朝將軍塚，赤鬼王就躲在那地底下的血池中，他用邪術操縱死屍吸食人血，再供他修練魔功，靈兒看他一片誠心遂同意他以原本的面貌跟著，並取名為小石頭，小石頭變幻為原貌後果真是一串玉佛珠，靈兒依言拾起並配戴上，據說除了增加法力外還能抵擋墓穴裡的陰氣。

衆和尚裡找到江少爺，提醒他趕緊回去找韓夢慈姑娘，衆人離去後，逍遙等三人瞬間竟置身於荒野之中…原來，連這座寺廟都是變化出來的…

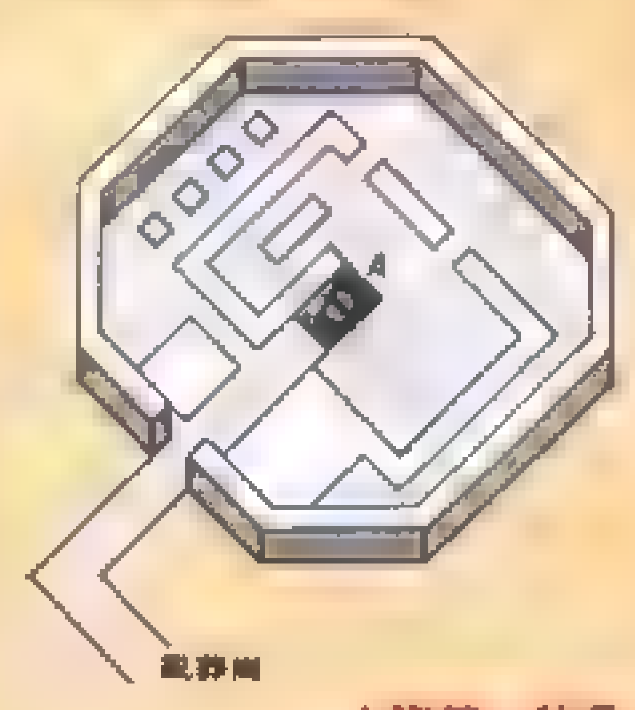
黑水鎮

果然一片荒蕪傾頹，鎮內到處都有殭屍和屍妖遊走，往北走出廢鎮是一處寬廣的亂葬崗，這兒也有不少屍妖緊緊的看守著寶箱，儘管有不少是空的。

跨過羊腸小徑來到一處墓穴，由於有小石頭同行才得以順利進入。

將軍塚

一路來到盡頭（ M 處）發現一具大棺木，待靠近一瞧，裡頭的殭屍大軍竟然甦醒了，將軍被誅之後，棺木前方忽然蹦開一個大洞，三人猶未喘息之際，已不由自主地掉進洞裡…



▲寶箱、物品
■機關

血池

這兒就是赤鬼王藏身之處，北端（A處）有副骷髏頭，由頭顱取出兩隻傀儡蟲，之後再繞到一邊的蟲頭（B處）時，突然間血池中掀起一陣漣漪，而赤鬼王也逐漸的由血池裡冒出來，瞧這一片血海就可看出這妖魔殘害了多少人命，此番必須為世間除掉這禍端，赤鬼王死後掉下一顆土靈珠，靈兒似有所感，「自古相傳女媧大神聚天地靈氣一風、雷、水、火、土煉成五珠鎮伏群魔，傳說這些靈珠早已失落多年，今日能得到此物，莫非是天意？…」

靈兒似有心事卻欲言又止，使用土靈珠遁出地下洞穴回到將軍塚入口，再循原路回到白河村報訊。





此洞窟之中藏有不少珍貴寶物，沿途也有衆多黑苗族人攔阻。二人來到盡頭（D處）驚見夢慈姑娘被懸吊於半空，靠前設法要解下她時，韓姑娘大叫有埋伏，回頭一瞧由後方石門（E）進來一群苗人，爲首之人正是石長老，今日將韓姑娘擄來爲的是要引靈兒現身，他的目的只是要帶靈兒回去，逍遙挺身阻止卻連累靈兒和月如遭受一番皮肉之苦，這位石長老的武功甚爲了得，二人毫無招架之力…

「公主殿下，老臣得罪了，巫王陛下患了重病，已經沒有多少日子了，大王一直盼望能見到失散十年的親生女兒最後一面。」石長老極力動之以情，無論當初巫后娘娘因何帶靈兒離開苗疆，畢竟骨肉親情，希望靈兒盡棄前嫌念在父女情份回到巫王身邊。

靈兒以釋放逍遙和月如爲條件，答應隨同石長老回去苗疆，而小石頭也跟著靈兒一同離去。

不一會兒，韓村長帶著衆村民前來，並立刻醫治逍遙身受之傷。獲知靈兒跟苗人走後，韓村長嘆道：「趙姑娘眞是位好女孩，很多事情她不願連累別人，都自己承擔了…」

逍遙決意前往找尋靈兒下落，辭別衆人後與月如走出石門，二人翻越過山嶺，展開另一段旅程。

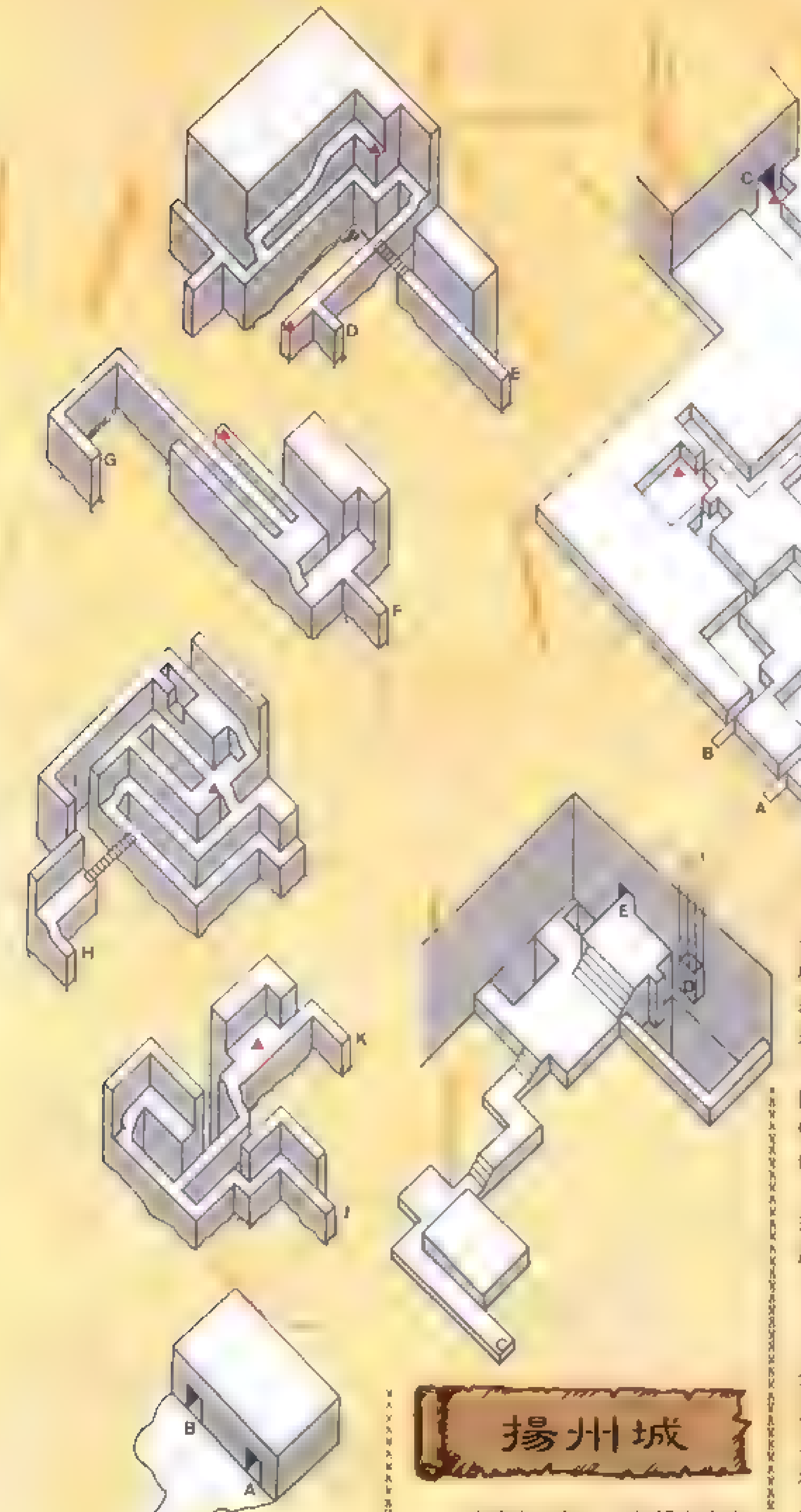
白河村

守橋壯丁獲悉屍妖已除，高興得等著放大假，該去向韓村長辭行了…

村長家已遭逢變故，屋內的傭僕全不見了，只見村長被綁在牆角，鬆綁後村長表示夢慈姑娘被擄走了，那爲首之人自稱是拜月教的長老，並且要靈兒獨自一人前往鬼陰山換取韓姑娘的平安。

這群陰魂不散的苗人，逍遙誓言要將他們全部踢回老家，免得留在中原興風作浪。

鬼陰壇



揚州城

逍遙與月如二人翻越山嶺來至城郊，山丘上有名女子詢問揚州城如何前往，這可奇了？過了山丘底下的木橋不就是了?!

甫一進城即聽聞城內近來不甚平靜，偷竊強盜案與滅門血案頻傳，揚州太守更張貼告示，為追查嫌犯故令所有人等一律只准進城而不許離開。

城內居民傳言紛擾，言談之間透出對此地縣令與太守的極端輕蔑，客棧裡的客人更言之鑿鑿的指稱買官的新行情，吏治不清，難怪治安會急遽惡化…聽聞近來女飛賊與採花賊犯案鬧得滿城風雨，家家戶戶不得安寧，看來，這新任的太守該是無能為力的。

放眼城內僅只一家客棧，向掌櫃要了間房上二樓，走道上瞧見三名無賴調戲一女子，旋即但見三人俱皆倒地不醒人事，原來是中了柳媚娘的醍醐香，須得睡上個把時辰才能醒轉，真是自討苦吃。

與月如進入最右邊的房間後，逍遙將床舖讓與月如，自己則

將就地只在桌上睡著了…直到半夜，恍惚之間似覺得月如替自己加了條被子…隨即被房門外傳來的喊叫捉賊聲給驚醒，起身揉了揉眼睛，發現月如早已追了出去…



走道上女飛賊被月如堵住，逍遙上前欲攔下她時，女飛賊卻縱身躍出窗外…聽過鄰房的古董商行李被偷之後，月如提議要直搗賊窩，二人由左邊的門步上閣樓再爬上城牆，一路上遇到不少飛賊在屋頂上高來高去，經過幾座城樓後，終於在北邊的另一端城牆上見到女飛賊蹤跡，她身上帶的不正是古董商的布包嗎？二人趨前想奪回布包時與女飛賊展開一場激戰，直到天色泛白時，女飛賊見纏鬥不過，遂丟下布包轉身跳進一戶民宅，二人拾起布包由北城門步下城牆後循線追進民宅，偌大的屋內只有一名婢女，推說主人不在時，逍遙眼尖瞧見婢女身後的地板似有異樣……

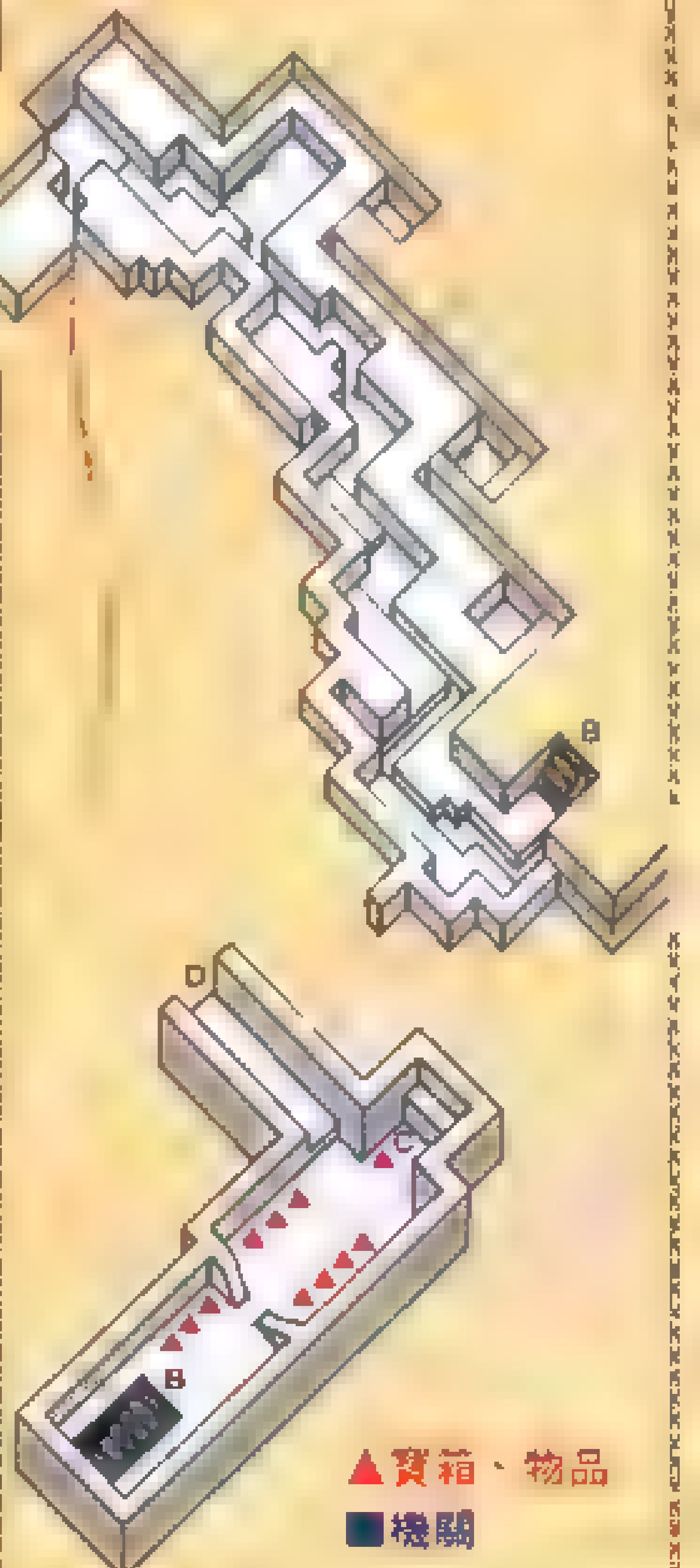
出得門來，街角有二名婦女交頭接耳，月如湊上前去聽個仔細…三姑和六婆指證歷歷，說是隔壁那棟掛著燈籠的宅子有秘室，裡頭堆滿金銀珠寶，主人雖說是位寡婦卻極為富有，就連家中婢女都穿金戴銀的…月如順勢回頭一瞧，可不是方才那戶民宅嗎？白天鮮有人進出，夜裡則人聲雜沓，這幹的是何勾當還用得著說嗎?!

先回客棧將布包還給心急如焚的古董商，那料得他拆開一瞧嚷著缺少一樣紫金葫蘆，二人仗義尋回失物，反遭誣指為飛賊的同夥，莫非是著了那女飛賊的道兒？這事若不弄個明白鐵定百口莫辯的。

古董商嚷嚷著前去報官，二人則氣沖沖地來到那戶神秘的宅子，這一回屋子裡倒擠滿了人，聽婢女說，廳前婦人正是她家主人姬三娘，逍遙表明追查飛賊來意後，那姬三娘可也不是省油的燈，三言兩語激得月如衝出門外並跳上屋頂…逍遙追出門時，她又往城牆跑了…

逍遙由北城門登上城牆一隅找到月如，正極力安撫之際，月如一把將逍遙拖至城樓暗處並示意城樓下方有古怪情事…旋踵之間但見那姬三娘拎著個包袱，鬼鬼祟祟地蹭近古井，環視四下無人快速的將包袱往井裡丟下…敢情這口古井便是收藏贓物之所?!

二人步下城樓來到井邊探頭一瞧，果然別有洞天…落地（A處）後一路繞上贓物間（B處），二人黑吃黑的搜括一下奇珍異寶後，終於在角落（C處）發現紫金葫蘆…爬出井口時早有一眾官差候著，說是有人密報女飛賊在此藏匿贓物，樂得人贓俱獲…逍遙心下一想，這莫非是女飛賊所使的引君入甕?!



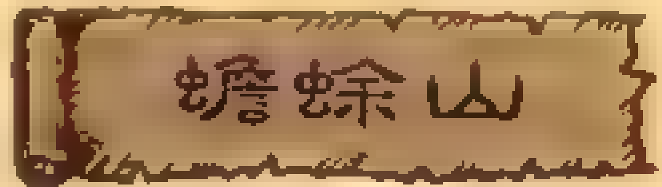
二人被押至堂前，月如端出家世人脈唬得太守將信將疑，可苦了一旁的逍遙…挨了近百下大板後，終於不堪刑求屈打成招…折騰了半天，月如被太守押進牢房當人質，並限令逍遙於三日內抓到女飛賊…

步出衙門後先往大牢花一百文錢打點衙役前去探監，牢房內的官差聞言再要一百文錢的探監許可費，逍遙忿忿的給了與腰間佩劍後，他倒改口了…月如還在氣頭上，掉頭不理人…逍遙臨走時誓言要抓到女飛賊救她出大牢…

解鈴還須繫鈴人，姬三娘家中此刻不見人影，逍遙往家前那異樣的地板一踩，左邊的屏風後方開啟一道秘門，進入後通往古井贓物間（D處），往前跳下再進入古井秘道，過會兒女飛賊全躲到這兒來了，那姬三娘正在古井落下處（A處），無論如何，今遭不能再讓她跑了…

這姬三娘可真伶牙俐齒，初時對太守的問話還裝若罔聞，繼而更與太守當堂互相數落對方不是，一來一往的堂前對話逗弄得逍遙忍俊不住笑開聲來…最後太守問到古董商遭竊一案，幸有客棧掌櫃於堂上作證，月如才得以順利開釋。

北城門的巡捕接到太守之令，側身讓二人步出城門，出了城後又是一番波折的山道。



沿著山道於東北方向一處荒野遇上一位秀才，秀才說道這山裡出了隻蛤蟆精，體型巨大如牛

，專吃過往人畜，秀才提議出二千文錢請二人充當保鏢護送下山。逍遙打量身上攜帶的傷藥並不充裕正為難時，秀才見他面色猶豫，當下即將費用提高為三千文錢，並預付一半的前金，等進了京城再付清餘額，也罷，反正盤纏也不寬裕呢。

往前到達一處涼亭稍事休息，與一名獵戶閒談時提到，若能獵得成精的蛤蟆，只要剖開肚皮即可找到一顆五毒珠，傳言這種寶珠可以避百毒，乃無價之寶。

休息過後再往前來到一處峭壁時，突然間有一白髮老人駕著一把劍從天而降…「老夫夜觀星相，預見今日此地將會有血光之災，爾等切莫久留，速速離去吧…」話音消落，人已馭劍離去了…「御劍飛仙？我想起來了，他是劍聖前輩！」月如憶起兒時曾有一面之緣，並稱讚劍聖乃當今武林第一人…那秀才聽聞二人決意斬妖除魔後，嚇得往回跑開了，逍遙氣於無功不受祿欲追上前去退還前金，但是秀才已溜得不知去向…

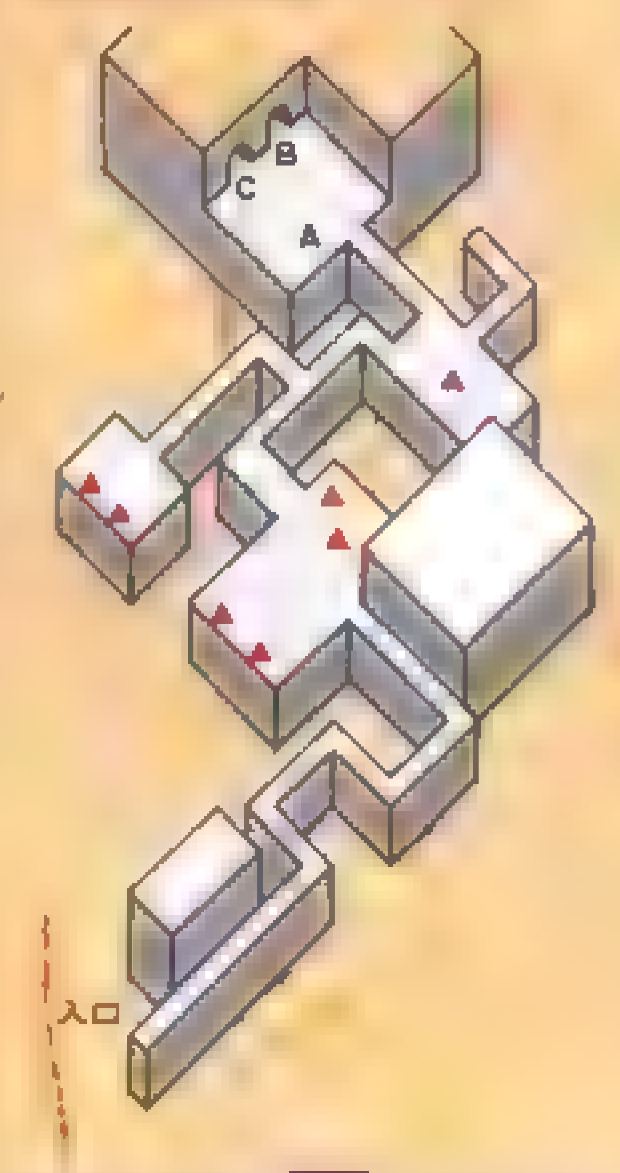
途中驚見古董商屍首，仔細審視發現臉上長滿青綠色膿瘡，而身旁布包仍在，顯然非遭盜賊所殺，莫非是中了蛤蟆精的劇毒而身亡?!

山頂上有處棧道已塌，掉頭在一處洞窟前瞧見一名女子好生眼熟…不就是揚州城客棧裡慣使靚蘭香的姑娘嗎？姑娘見二人趨近立即進入身後洞窟，「別跟來！靠近我男人會沒命的…」如此貌美的女子何以獨自居住於洞窟之內？二人決定跟進洞內並順便找那女子問路。

蟾蜍洞

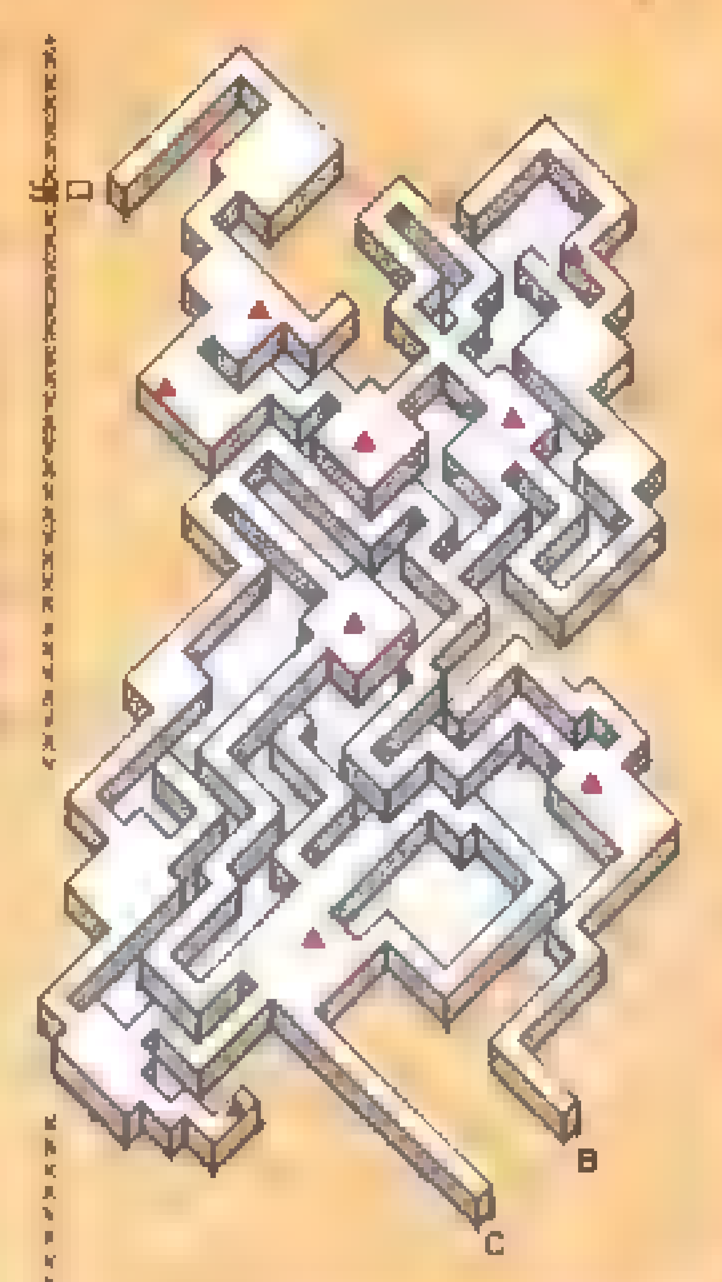
洞內四處都有蛤蟆亂竄，但見姑娘單薄的身影立於盡頭（A處），「沒路了，這山谷往北的棧道被我拆了…」姑娘表示過些天還要把往南的山路封起來，「省得再有無聊的男人闖進來…」究竟是吃了男人什麼虧呢？何以如此痛恨男人？眼看說不通，只好掉頭走出洞窟。

回到洞口時，月如覺得那女人並非善類，想必有見不得人之處才會躲在洞內，還不許人靠近…逍遙跟著月如再度進入洞窟想探個究竟，這一瞧可不得了，那女子身旁蹲著一隻巨大的蛤蟆精，而該女子的臉也在瞬間變了樣…原來是金蟾鬼母變的身，「既然被你們看到我的真面目，別想活著走出這洞窟！」





金蟾鬼母與蛤蟆精連手出擊，未幾金蟾鬼母不敵遁走，而蛤蟆精則教二人費了一番勁才擺平，逍遙上前剖開肚皮，果然由蛤蟆精肚內取出一顆五毒珠，之後由洞窟的另一端走出洞外，這已是另一個山頭，二人信步往山腳下行進。



山中野店

如此偏僻的山野居然還有人開店做生意?! 店門口招呼的姑娘一身苗族裝扮，會是接近苗疆了嗎？

進入店中落座並點好酒菜後，裡頭屋裡走出一位女老闆，這不是當初揚州城外山丘上問路的女子嗎？說是苗疆戰亂不休，所以帶了手下這班姐妹遠從故鄉大理到中土討生活…閒談間，屋外跑進一名苗女傳報有事，蓋羅嬌稱言有重要客人到，請二人小陪片刻…逍遙與月如應聲感到一陣暈眩，隨即同時昏倒於桌前…

此刻的店門外早已是戰鼓頻催，黑苗族的石長老護著一頂轎子被白苗族人團團圍住，原來蓋羅嬌奉白苗族長之命，以逍遙和月如為餌，欲強邀公主殿下與一干友朋前往大理城做客，石長老盛怒之下與白苗女動起干戈，但儘管功力深厚，面對這一大群白苗族人，法力終究是會耗盡的…依蓋羅嬌之言，黑苗族的巫王無道，聽信讒言修練拜月教魔功導致走火入魔，危在旦夕，因顧慮

身後無子嗣以繼大統，這才想起十年前被自己親手迫害而流亡出走的妻子和親生女兒…

石長老護主心切，盡全力使出最後絕招—赤血毒焰，萬一發功，目光所及之處頓時泛起一片血光，在場之人無一倖存…

屋裡的逍遙已漸恢復意識，這時，屋外似乎又有了動靜…

「何方妖孽在此逞兇！饒你不得…看飛劍！」

「不…他們不是我殺的…」

靈兒！是靈兒的聲音！逍遙與昏倒的喚醒月如，二人出門查看只見一片血海…最後在屍堆中救醒一息尚存的蓋羅嬌，她表示不願二人介入這場戰鬥，所以使了小手段對二人施下迷藥…她進一步指出，靈兒被一位青衣白髮的老道士帶走了，而那道士則自稱獨孤劍聖。

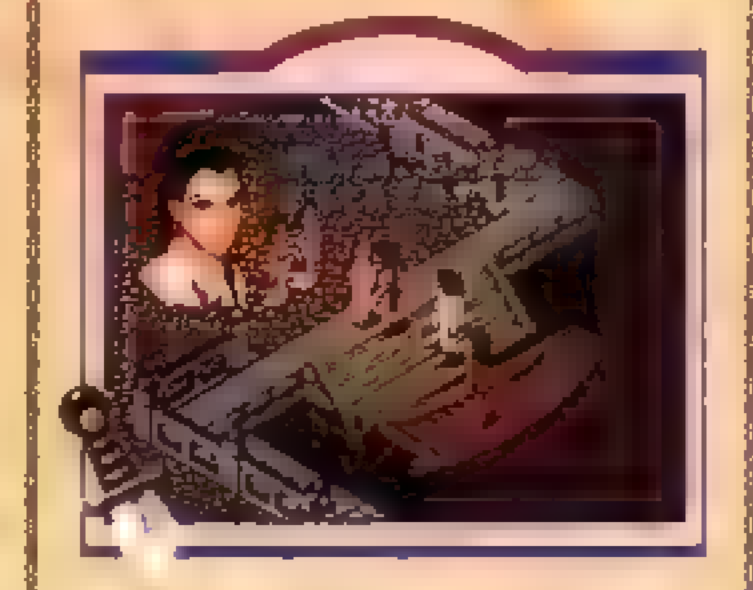
劍聖前輩一向嫉惡如仇，為人正直，向為武林同道敬仰，月如推斷靈兒既為他所救，應當是福非禍，逍遙心頭也只能寬慰如此了。

蓋羅嬌任務失敗表示回大理向族長請罪去後，月如說道此地離京城不遠，她有位姨媽就住京城裡，這就順道前去拜訪。二人越過一處田壟後就往京裡直奔。



京城

這兒只是外城而已，要進京城還得搭渡船才行，天黑之前若進不了城是沒地方住的。前方野台戲正上演水漫金山，台下觀眾似乎不甚欣賞男角的演出，顯得蠢蠢欲動。拐個彎後，見水仙尊王廟門口簇擁著一群官差，前方不遠處有渡船口，但船家表示船已被尚書府包下，今日不做別人的生意，二人正感為難時，身後走來廟前的官差，而月如則回頭直呼當中的官夫人叫雲姨，原來月如所說的姨媽正是當朝的尚書夫人，而劉晉元竟是劉尚書的公子 ?! 此刻不宜多言，趕緊搭上順風船進入京裡才是。



靠岸後已到了尚書府大門口，聽月如說，劉尚書乃當朝大學士，官拜二品禮部尚書，劉、林兩家還是世交呢。進得廳內劉夫人提起晉元身染怪病，群醫束手無策，現下正在後花園的廂房中靜養。二人穿越荷花池來到後花園，園中花圃還撿到一瓶天仙玉露…聽婢女說盡頭就是少爺和少奶奶的廂房，二人踏進廂房一樓可開了眼界，怎會一屋子的奇花異卉？而進入房內，只見劉晉元身體虛弱的倒臥床前，正待上前攙扶時，門外匆匆進來一名女子，此人名喚彩依，是劉晉元的結髮妻子。

彩依與月如初次會面並自稱父母乃蘇州人氏，月如心裡懷疑何以從未見過這同鄉？劉晉元的病況一時也好轉不了，逍遙乃頻頻表示劉兄該歇息，這才拖住月如步出廂房。門口遇上婢女知會用膳，遂與之同往膳廳。

席間，月如向劉夫人問起晉元成親之事，劉夫人表示彩依是在一個月前來到此地，當時她一家人出外旅遊遇上盜匪，雙親俱遭殺害，可憐她無依無靠想賣身葬親…月如對於這一來段來歷似乎心存懷疑…餐畢，暫別劉夫人，月如想帶逍遙在京城四處逛逛。聽門口差大哥盛讚夫人身邊的女子都是美人胚子，尤其阿香小姐，在彩依未進尚書府之前，一直都是他們心儀的對象，如今這天字第一號大美人則非彩依莫屬。阿輝央求帶封情書給阿香，將情書送給大廳裡的阿香後，她卻託二人將一塊玉珮還給阿輝，可是阿輝卻矢口否認玉珮是他送的…逐一打探後，才知道是阿德偷偷送出的，可憐這下壯漢將阿香當寶貝，豈知那阿香卻一心妄想當劉家的二少奶奶…

尚書府前的民宅內碰到古董商的妻子宋氏，逍遙將身上的布包歸還給她後，宋氏睹物思人先是一陣悲痛，繼而表示布包內的紫金葫蘆是她丈夫向修為者買來的，據說是上古神物，若由懂仙術之人持有，會是相當厲害的寶物，宋氏將紫金葫蘆贈與二人後，逍遙於底部發現了使用紫金葫蘆的靈咒…

走出宋氏家門遇一乞者，逍遙斥責何以自甘墮落當街行乞，他倒搬出一段頗令人動容的遭遇，逍遙立意勸說他那嫌貧愛富，拋夫棄子在妓院賣淫的妻子蘇氏。

客棧前聽二位大夫議論紛紛，說劉晉元是中了奇門邪術的蠱，否則怎麼會數十名醫聯手也診斷不出病因？客棧裡的客人似乎也對劉家公子的病情頗感興趣，話題一直圍著打轉。逍遙說出在蘇州城的算命先生，對事前提後執意奉上五百文錢當付前次費用，算命先生看在逍遙這份心意上，又奉送了箴言一句：「魔非魔，道非道，善惡在人心；戀非戀，情非情，姻緣由天定。謹之！慎之！」

客棧二樓有巨鯨幫和飛龍幫談判黑道中事，兩造陣式擺明良久，就是不見動手?!

貴妃香浴澡堂自從推出百花香浴後，生意好得很，由於是女澡堂，所以逍遙被擋在門口，月如獨自進入澡堂也只聽得對劉家的風言風語…沿著澡堂外的細窄岸緣居然還找到一戶將溺翁，這要有個婚喪喜慶可怎麼辦好?!

二人逛至怡紅院，月如留在院外候著，逍遙則單獨進入尋找花名鶯鶯夫人的蘇氏。怡紅院內可是笙歌迭起，逍遙不覺地爬上二樓，迎面與老鴇打過照面，老

說找個姑娘得花二千文錢，逍遙掐指一算計，這得砍殺多少怪物啊 ?! 長廊上遇到送茶的女孩，指出儹儹夫人的房間在左邊最裡一間，逍遙擅進房裡正有客在，掉頭走出房外待蘇氏穿戴整齊出門相見時，聽完蘇氏一番言語後，逍遙可氣炸了，這廝荒唐到依靠妻子賣笑還債，不僅抽鴉片把家產都給抽光，竟然還將女兒賣了…氣沖斗牛的逍遙一路奔回那廝跟前作勢要打，月如見他這陣子功力大增，萬一失手鬧出人命怎生是好？一旁訓斥那廝幾句，忙將逍遙給拉開。



這一頭氣猶未消，那一頭又撞上個乞者開口要錢，月如本想給錢了事，豈料這廝胃口可不小，揚言若將身上的金錢給他一半，他將透露一個大秘密。月如打算要一探虛實，遂將逍遙拖進武器舖裡大肆採買，復將卸下不用的裝備拿到當舖典當，換得現銀再往藥舖購買一千藥草，待身上銀兩花得所剩無幾時，那乞者倒也不嫌少，照樣要去一半的錢財…而他所謂的秘密也離不開劉家，道是劉家少奶奶彩依是山裡的蝶精所變，專靠吸取男人的精氣而存活，還信誓旦旦的說他親眼看到彩依抱著奇珍花草，由尚書府後花園的樹林裡偷偷摸摸的回到屋裡，還拿花來吃 ?!

月如聽他這番言詞總算沾上點邊，於是再花一百文錢探聽靈兒下落，這廝此番倒天馬行空的誰稱早已落入黑道手裡並賣到了妓院…月如瞥見逍遙臉部一陣抽搐，顧不得白花的一百文錢，再度將逍遙拉開…

轉身瞧見尚書府的婢女阿萍跑得氣喘如牛，通報夫人有要事請人儘速回府。

二人趕回府中，大廳裡赫然見著月如的父親林天南，林堡主意欲逍遙與月如儘速完婚，但得與靈兒斷絕關係，當面遭逍遙拒絕後，林堡主提議要與逍遙私下會談，逍遙不疑有他，跟著來到後花園的樹林前，林堡主表示要試試逍遙的真功夫，若能接下林家的七訣劍氣，此後即不再過問兒女情事，逍遙可也不含糊，配合方才所購的救命藥草，連連接了林天南幾招…林天南遵守諾言悻然離去，只希望逍遙能善待月如，月如追上前來表明心意後，彩依忽然由樹林裡竄出，見二人一臉狐疑倒也有點錯愕…敢情那乞者說的是實話？回頭瞧瞧劉晉元的病況有無進展。

二人踏入房內充耳聽得劉晉元將彩依遞上的藥湯摔擲在地，並大聲責問彩依是否對他下了迷藥…二人迅即躲進屏風後方免生尷尬，原來彩依與劉晉元成婚至今只空有名份，而劉晉元私下調查彩依的家世背景也發現全屬捏造，彩依苦苦請求他耐心喝下最後三天的藥份，怎奈劉晉元硬是不肯，彩依情急之下弄昏了劉晉元並匆忙走出房門…

月如走出屏風上前喚醒劉晉元，他一口咬定彩依是妖怪，並跌跌撞撞的跑出房去稟明他爹娘，月如聽他這模樣怎能安心，與逍遙快步追上去瞧瞧。追到後花園時，適巧尚書夫人也來了，正僵持不下時，婢女阿香提議請道士前來作法收驚，愛子心切的劉夫人因尚書大人不在府內，一時也亂了方寸，拿了三萬文錢委由月如代辦，逍遙想起客棧樓上不是有位茅山道士嗎？去試試…

走出尚書府，月如心想，府內有事身上須有較佳裝備防範，於是領頭進入武器舖添購裝備並購買更多的丹藥，待身上銀兩花去泰半後再回到府中向劉夫人再拿二萬文錢…這可不是趁火打劫，完全是著眼於府中的平安設想…

茅山道士聽說是替劉家公子作法，索價可不便宜，一萬五，不二價…道士於府內二樓夫人房內查看半天，指出劉晉元身中巫毒，須得到平時居住的房間仔細端詳，眾人大費周章移轉就教後花園廂房，道士連番施法卻都出了狀況，末了還抱頭鼠竄逃命去了…夫人見狀失神的喃喃自語走出房去…花了大把銀子請來個耍猴戲的 ?! 這一回可能碰上了難纏的妖怪…

走出廂房，月如感覺頭上有東西飛過，隨之飄來陣陣濃郁的花香，二人旋即覺得眼皮下垂昏昏欲睡，這彌漫空氣的撲鼻花香味有點古怪，月如提醒逍遙暫時摒住呼吸並快步跑出尚書府…

二人喘息未定又見一夥人圍在府外觀看水中浮屍，逍遙趨前欠身撈起浮屍時結結實實的被嚇了一大跳…「呵…這一覺睡得好飽…」逍遙定睛一看，此人不正是傳授他御劍術的酒劍仙 ?! 大概是酒館老闆趁他喝醉時，將他丟入河中的…

酒劍仙用他專有的酒糟鼻子嗅出這處府邸被施了咒，他要逍遙去打點蠟燭、符紙和檀香供他開壇作法，先破了妖怪的幻術再逼牠現形，當然啦，千萬別忘了帶上一壺上好的酒來。逍遙依言向客棧掌櫃買了壺酒後，再捏著鼻子進入尚書府二樓尚書夫人房內的箱子裡找到其它物品，夫人昏睡在床上，而劉晉元則不知去向。

需用物品一應俱全後，酒劍仙在府內荷花池亭中施展他的醉仙封魔大法…他一邊大口喝酒一面交待二人在他施法完成之前，切莫離開他七步外，那料得他施法未及七式就醉倒了…

月如嘟噥著又碰上個騙子後逕自跑去捉妖，逍遙放心不下也顧不得酒劍仙臨死…臨睡之前的叮囑，三步併兩步跟了上去。來到後花園總算追上月如，她正揪住現出原形的彩依，而劉晉元則倒臥一旁…酒劍仙施法奏效，故

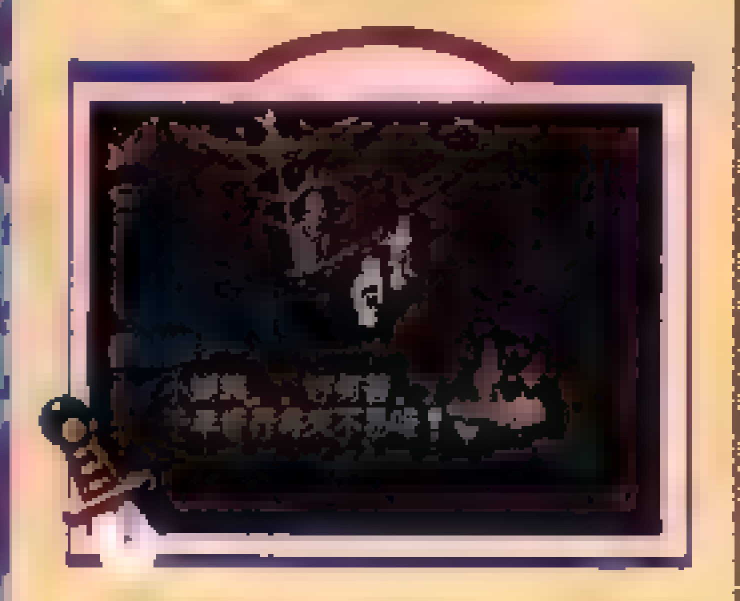
能看清彩依的蝶精原貌，彩依辯說，由於劉晉元今日尚未服藥，只好帶他到此利用百花之精驅毒，月如不信這番說詞，出手攔阻未成，彩依抱起劉晉元縱身飛進花園後方的樹林裡，此時，樹林入口的巨大蜘蛛網已破了個大洞，二人只好跟著進入樹林。

蝶精樹林

林中小道打死一隻攔路的黑蜘蛛後，往前不遠處聽見彩依正向蜘蛛網中的毒娘子求情，劉晉元身中毒娘子所施的纏魂絲，彩依則煉制百花仙釀欲自行解毒，為此，她的道行已倒退四百年，眼看解毒無望，故願以一己之命央求毒娘子為劉晉元解毒…毒娘子正要往前大啖其口時，逍遙與月如適時跳出攔阻，這一回，倒是誤會彩依了…

蜘蛛精功力莫測高深，二人根本不是對手，危急時，空中傳來一聲宏亮的喝斥，隨之凌空直下一把寶劍刺穿蜘蛛精的胸膛…酒劍仙酒醒了?!…這畜牲體內居然有顆御靈珠，難怪這般猖狂…

彩依眼看蜘蛛精一劍斃命，劉晉元已解毒無望，乃自廢千年道行施法延續劉晉元十年陽壽…當道行法力耗盡時，彩依已回歸為一隻普通的小蝴蝶…



回想兩人相識伊始，彩依正遭受毒蜘蛛攻擊，劉晉元護蝶出手趕走毒蜘蛛卻遭反噬，並且中了纏魂絲劇毒，彩依為報救命之恩乃幻化人形進入尚書府為婢，她細心照料中毒的劉晉元並煉制百花仙釀試圖解毒，劉府上下老見她溫柔婉約兼且通曉醫理，乃藉由兩人成親沖喜，冀望劉晉元的病或可不藥而癒…

「世間有無情人，妖卻有深情。」酒劍仙難得清醒的仰天長嘆…獨孤劍聖正是酒劍仙的大師兄，逍遙央求他帶往探詢靈兒下落，酒劍仙默認逍遙也算是仙劍派弟子，遂欣然同意他前往師門看看，他要二人閉上雙眼後，祭法乘坐葫蘆同往蜀山。

蜀山仙劍派

落地後，酒劍仙說明方才所使乃仙劍派飛行術，並答應得空時要傳授給逍遙。他交待逍遙別在劍聖面前稱他為師父，依仙劍派門規，未經掌門人同意，門下弟子不得在外擅自收徒，逍遙自然是識大體的。

見過劍聖後，酒劍仙要二人住上幾天，順便四處參觀，逍遙詢問劍聖靈兒去向，劍聖卻否認救人之說，並提醒後山乃禁地，不可隨意擅闖。

好奇心驅使二人信步來到後山，守門的青衣弟子表示未經掌門許可禁地是去不得的。聽聞禁地的終端是一座百丈高的鎖妖塔，自仙劍派開山立派以來，歷代祖師降伏的妖魔都關在塔內，一旦被關進塔內就永遠不見天日，直到塔中的化妖水將牠們的妖氣化盡，成為塵土。

回到屋裡在一間廂房的桌上發現靈兒所戴的玉佛珠，青衣弟子說是劍聖交待要拿去煉丹爐銷毀的，逍遙連忙收起玉佛珠並喚出小石頭，小石頭哭喪著臉叫道，靈兒被關進鎖妖塔了…當日山中野店一役，石長老施展絕招玉石俱焚後，劍聖路過，認定是蛹中的靈兒所為，便抓來蜀山並關進鎖妖塔…逍遙捧著玉佛珠氣急敗壞的回到前廳責問劍聖，心下一急與劍聖發生口角…

酒劍仙一旁和緩氣氛，他對逍遙解釋說，收入鎖妖塔的全是窮兇惡極的妖魔，數百年來從沒有人進入塔內還能活著出來的，在他太師父那一代曾發生過一件慘事，他的一位太師叔犯了門規，畏罪潛逃至鎖妖塔內，數十位弟子跟進去追捕，結果無一生還，此後，酒劍仙的太師父即立下門規，嚴禁門下弟子進入鎖妖塔，違者廢除武功並逐出師門。

逍遙聞言答稱，不做仙劍派弟子就不必為門規所限，何況靈兒並未犯錯，何以要受此罪刑？一陣沈默過後，酒劍仙將二人帶至後門。「你當真要去不成？」酒劍仙頗感無奈的交給逍遙一干物品，有取自蜘蛛精的御靈珠、符咒和…二壺酒，他並臨場傳授逍遙數種法術，二壺酒是用來施展其中的酒神咒用的，此招酒神咒係酒劍仙自創的法術，其威力不遜於任何一項絕學，也由於法術威力過於強大，故一生之中只能施展九次，否則必會氣竭而亡。一旦使用此招法術，必然耗盡全身的靈力，所以酒劍仙特別交待，除非生命交關當頭，否則勿輕易施展。

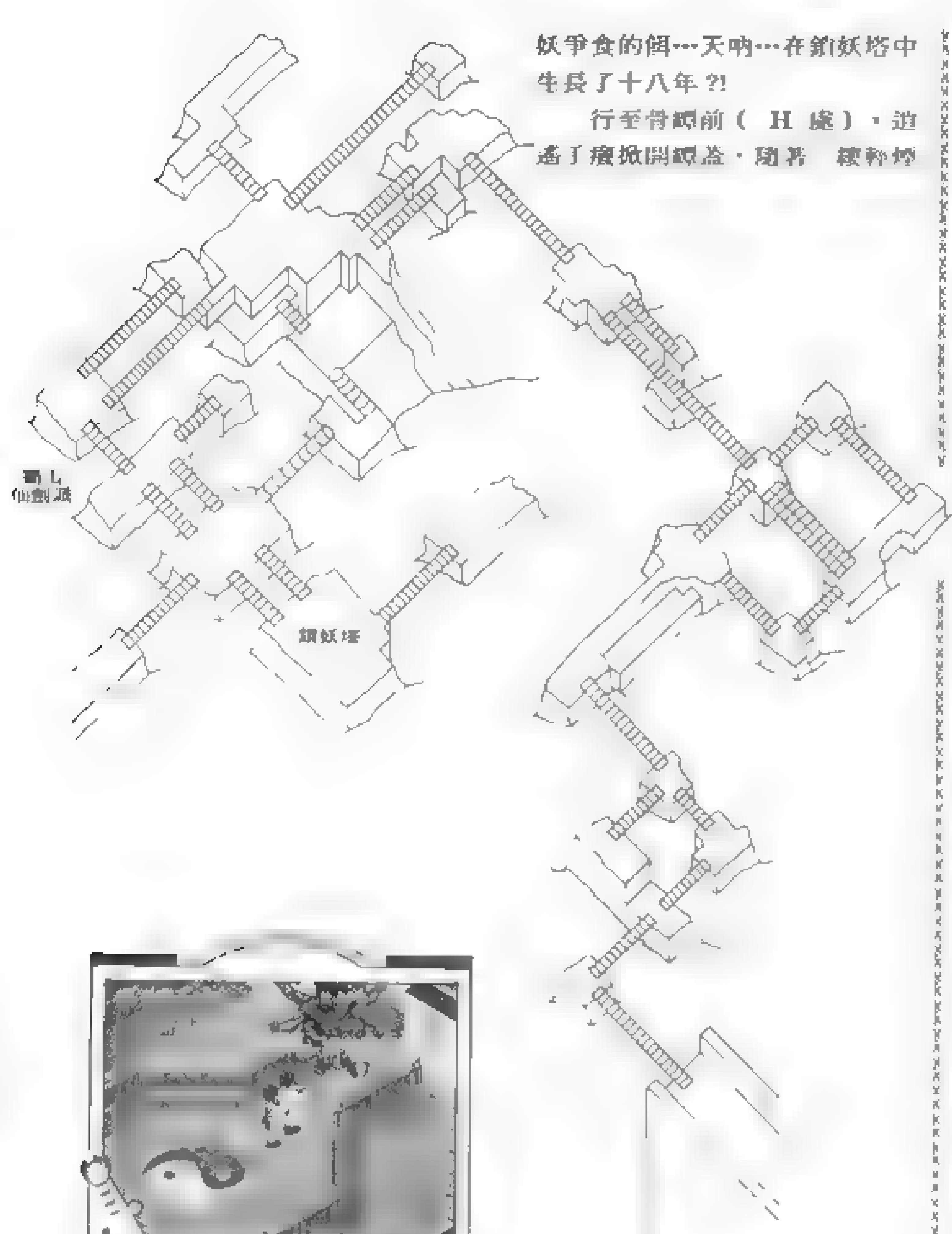
酒劍仙極盡一場師徒之情，拜別他後，逍遙與月如二人攜手踏入禁地…

蜀山禁地

禁地地勢高聳入雲，穿梭於幾座冒出雲層的山頭之間，也遭逢了不少攔阻，這些駕著浮雲的對手不知是仙還是妖?!

鎖妖塔

二人踏進塔底的八卦圖像後，登時傳送上了塔頂，進入塔內（A處）往前邁進（B處），突然碰上鎮獄明王，祂是天界諸神顧應人界請託下凡前來鎮守此塔



經過幾個八卦圖像傳送後，發現一具死屍，旁邊有把七星劍(E處)，逍遙上前拍起七星劍時驚動了屍靈，依他之言，大概就是酒劍仙口中的太師叔吧…儘管是屍靈，其武功之強想必與生前並無二致，二人費了番勁幫他解脫之後，跑出一位姑娘來…姑娘叫姜婉兒，是屍靈的女兒，她娘親於十八年前在塔內生下她，由於有一半妖族的血統，塔內的妖怪不致加害於她。姜姑娘警告說塔中的妖魔都深信一項傳言，亦即要吃掉九十九個人類或一千隻妖怪後，即可獲救離開鎖妖塔的力量，離去前提醒二人莫淪爲妖爭食的餌…天吶…在鎖妖塔中生長了十八年?!

行至骨罈前(H處)，逍遙了穩撥開罈蓋，隨著一縷輕煙，罈中的天鬼皇已乘隙逃出，而牠的報答方式極爲特殊，就是…吃了二人…或許是在罈裡關得太久了，經過逍遙三言兩語撥弄得要二人往西北方一扇銅門前候著，牠很樂意幫助二人離開此地到下一層…

二人依言往西北方到達銅門(I處)前，瞧著厚實的銅門傷神時，天鬼皇果然信守承諾出現了，只見牠雙臂一展硬是將銅門拉開來…

下一層的八卦傳送圖像前(J處)擋著爲先跨出左腳或右腳而傷神五百年的沈思鬼，二人無計可施，先繞道吧。另一處盡頭(K處)碰到位書中仙，祂對於逍遙轉述那沈思鬼的問題很感興趣，於是跳入逍遙行囊中要親自跟他說去…書中仙告訴沈思鬼只須將雙腳砍去即可成事，沈思鬼恍然大悟後高興地讓出去路…

二人繼續前進，終於見到靈兒被綁縛在一巨大的劍柱頂端(N處)，靈兒現出蛇女身形，且已失去化成人形的能力，逍遙頓時憶起一夜夫妻之情，遂不假思索的爬上劍柱解下靈兒…兩人互訴相思之情時，鎮獄明王出現了…基於職守，他不容許有妖族血統的靈兒離開此塔，經由鎮獄明王的攻擊，靈兒的力量反倒覺醒了…三人合作無間終告戰勝…千妖怪俱皆圍攏過來，眾妖想倚多取勝，坐收漁利嗎?!

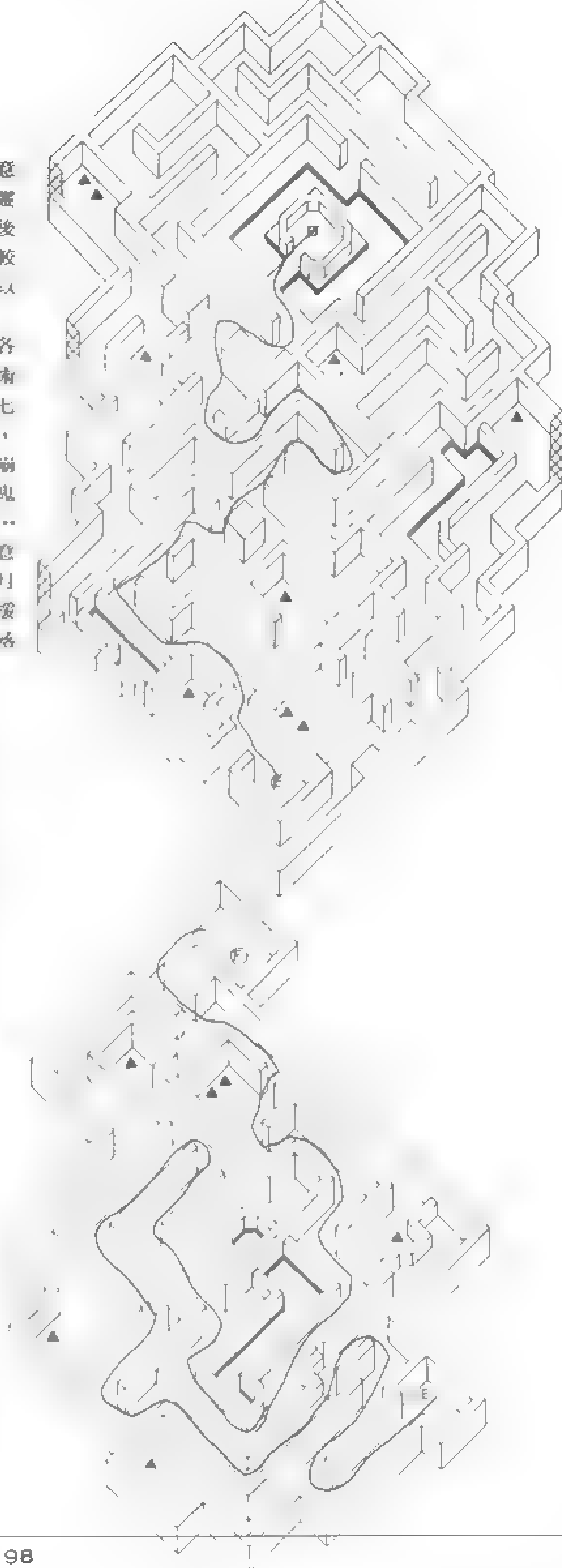
眾妖這番虛心請靈兒幫助牠們離開，但靈兒坦言並不知曉離開方法，雖說此塔號稱五百年來禁錮之眾多妖魔無一得以逃出，但終究是由人所建造的，只要集結心力應該可以想出辦法來。眾人妖…三人與眾妖進行腦力激盪時，幸得書中仙點醒，逃出鎖妖塔的方法僅只一端，而且只有祂知道。

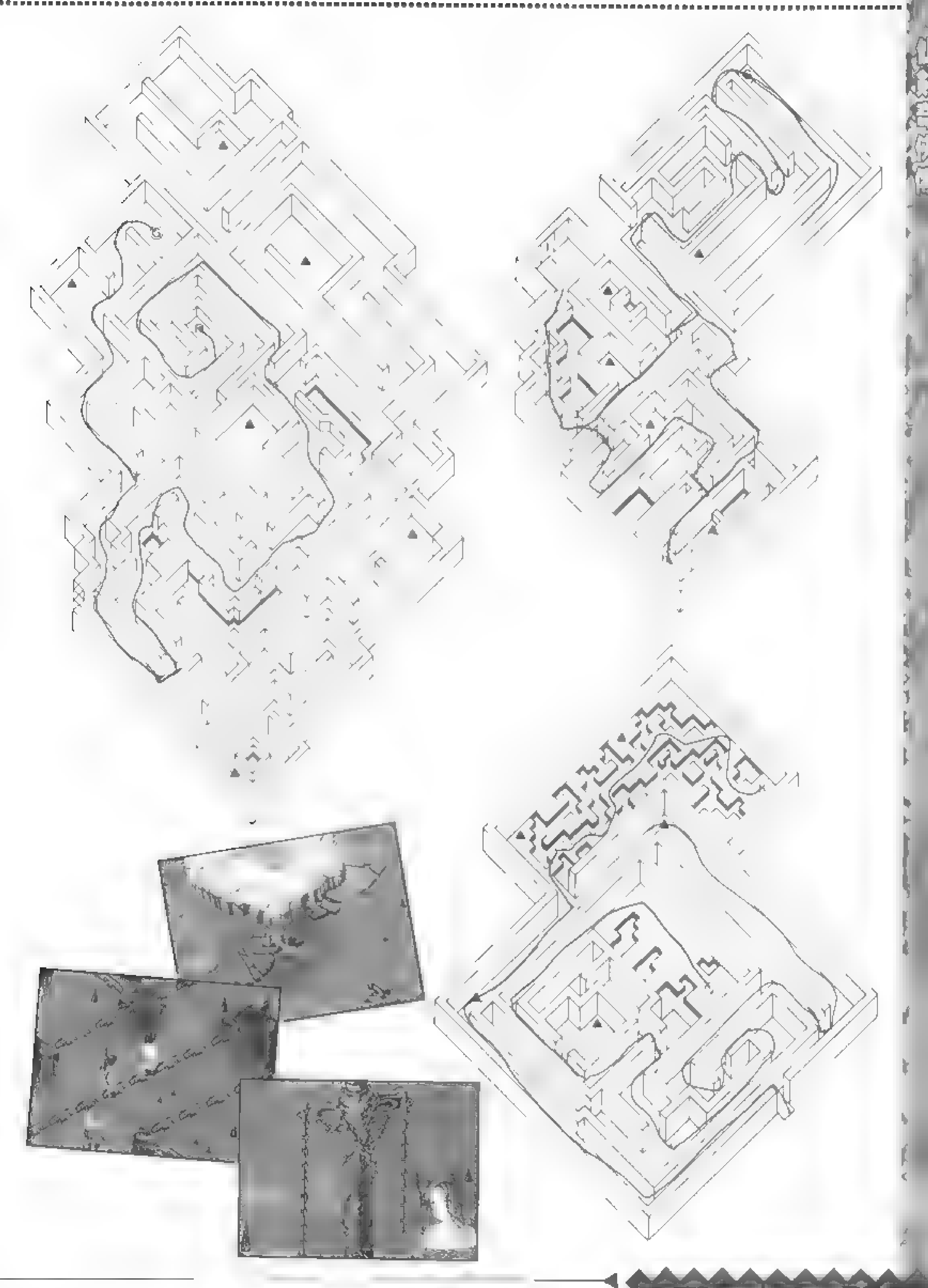
鎖妖塔乃五百八十四年前，梁武帝搜集金剛白玉石並召數千名一流工匠耗費二十年所建成，且由各地高僧與法師於塔內外佈下無數的禁咒，歷經數百年變遷乃由蜀山仙劍派接管，由學理上來說，此塔只有入口沒有出口，加之四面的牆壁神兵利器不能損，雷擊火焚亦不能傷，仙法魔咒更是枉然，只有由它建築結構上的弱點下手才能出得了塔…此處乃鎖妖塔最底層，周遭這十一把精鐵所鑄成的巨大劍柱便是整座塔的支撐，除了靈兒遭縛的這支以外，有七支呈北斗七星鎖龍陣位排列，除三支列於神龍擺尾方位鎮住龍尾，剩下一把最大的劍正好釘死龍頭，成了飛龍困於陸，上絕天，下絕地之勢…此處的化妖水池之下，必定有這些劍柱的支撐點，只要有人潛進池裡加

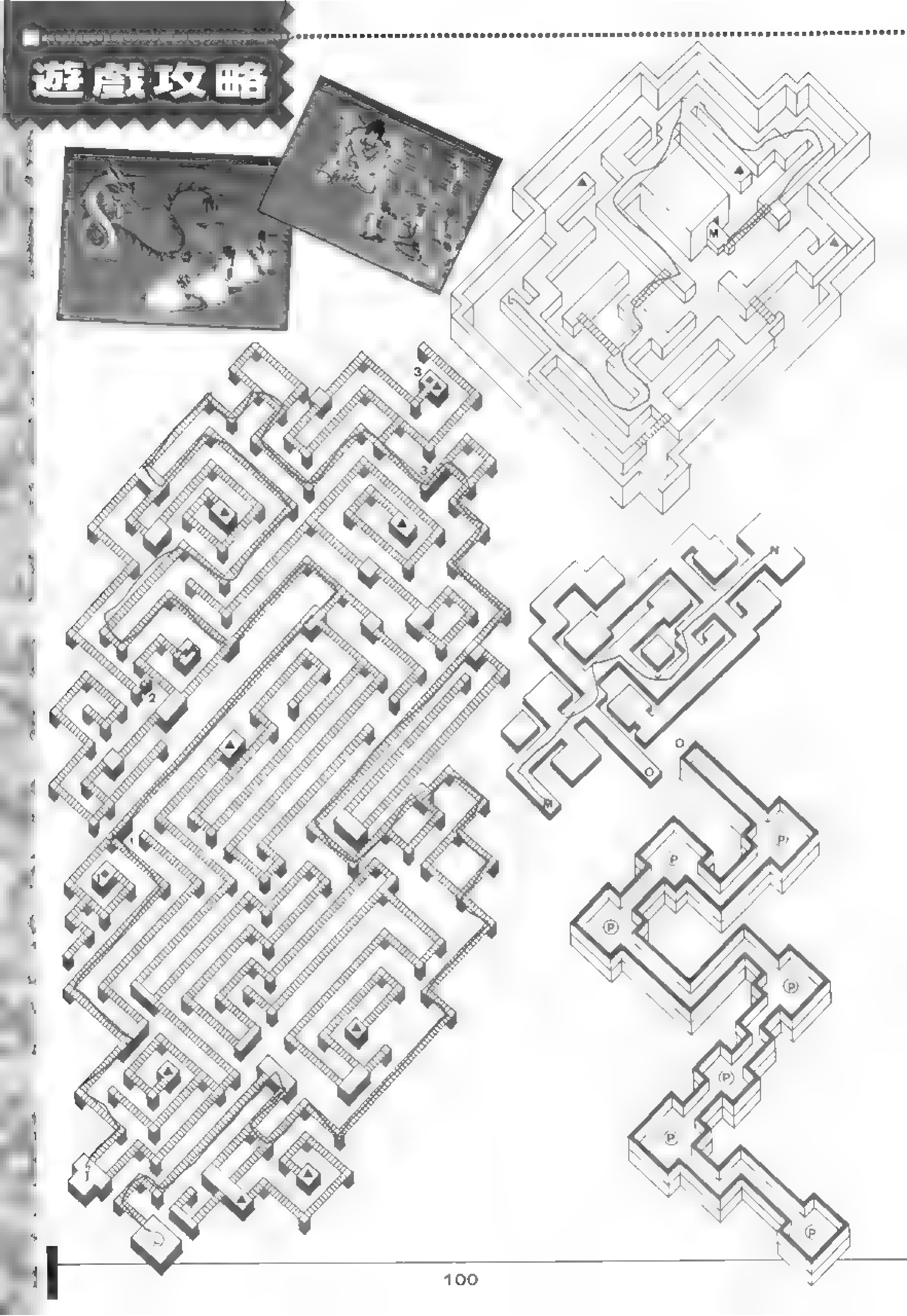
以破壞，這座塔想不垮也難…

靈兒自認有人族血統應能忍受化妖水的侵蝕執意隨同逍遙與月如潛進池中，逍遙因而將五佛珠還給靈兒，上頭請人鬼皇通知塔內眾妖來此集合，事成之後好一起離開此塔…三人一陣搜尋後，發現一處流動較劇烈的出水口（O處），這兒油脂層較薄，應該可以潛下去的…

七根柱子（七處P）都有神龍守護，由於屬性各異，三人施展不同系法術才順利擊退七隻神龍，七根蟠龍柱盡數破壞之後，整座鎖妖塔應聲由底層崩毀，但傾倒殆盡之後，人鬼皇成功的帶領眾妖逃出…劍聖在蜀山之上領受天意後，也祭出御劍馳援…月如為了適時對逍遙伸出援手，不幸遭落石擊中…







靈山

逍遙醒轉後，置身於一處山野村舍，床前的老婆婆表示二位姑娘在另外一間房裡，逍遙起身探視靈兒，但毫無反應…老婆婆說道，靈兒一直凝聚全身的真氣護著肚中的胎兒，只要這股氣不散去，加上她的靈藥，十天半個月的尚可維持…原來靈兒已懷有逍遙的骨肉…老婆婆繼而表示，仙人的命須得用仙藥救，要救靈兒母子的命唯有鳳凰蛋和麒麟角二物。在靈山神木林深處找到金翅鳳凰取其蛋殼，而白苗族聚居的大理城麒麟洞中有隻千年火眼麒麟精，將之降伏可得其角，老婆婆叮囑說，此二獸乃苗族聖獸，只可取藥，不可傷其性命，否則會遭天譴。

逍遙自忖，月如可比自己精明，有她同往取藥自然一會失手…「有你這句話，她可以瞑目了…」月如遭落石擊中後，天靈碎裂，回天乏術了…逍遙閉目，刹時間陷入一片甜蜜與傷痛交織的回憶之中，哭想與月如由相識、相知，乃至相戀…

三人遇困時，原來是劍聖伸出援手將三人帶來此地，老婆婆是擅使毒術的聖姑，與劍聖乃舊識，劍聖懇請聖姑代為照料三位後輩，聖姑表示，要月如活過來是不可能，但是，讓她不死的方法倒有不少…

逍遙在屋內撫著月如冰冷的身軀，而一旁的靈兒仍然昏迷不醒，聖姑進屋提醒逍遙，傷勢既已好轉就該止住悲傷出門取藥。聖姑允許拿取屋內的藥草和毒蟲防身，逍遙在一只櫃中找到煉蠱皿。

屋外樹叢裡摘得兩根香蕉，旁邊的果樹上有源源不絕的鼠兒果，對於真氣的恢復不無小補。

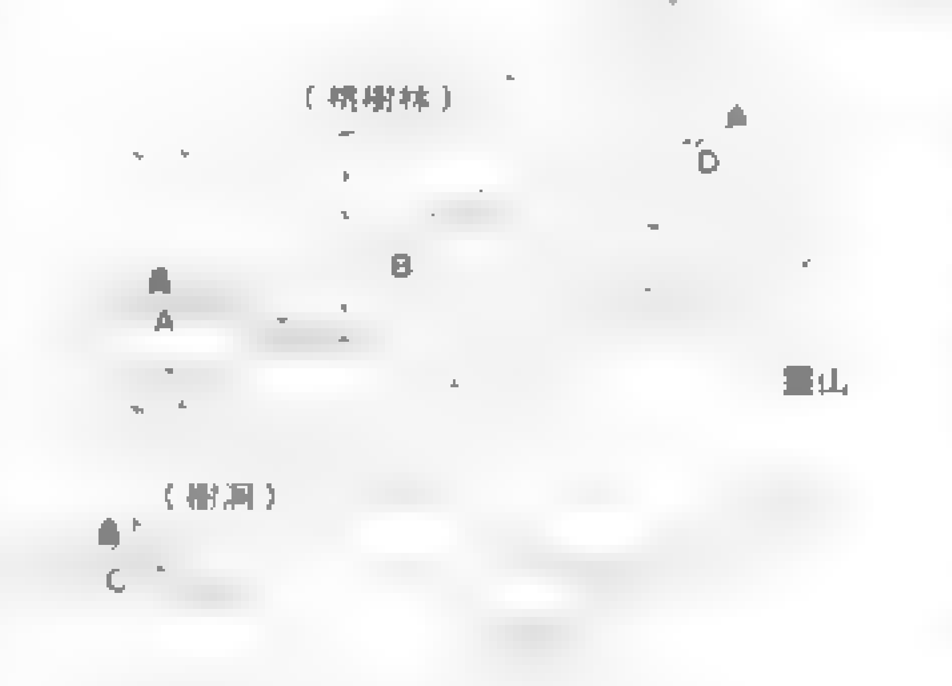
神木林

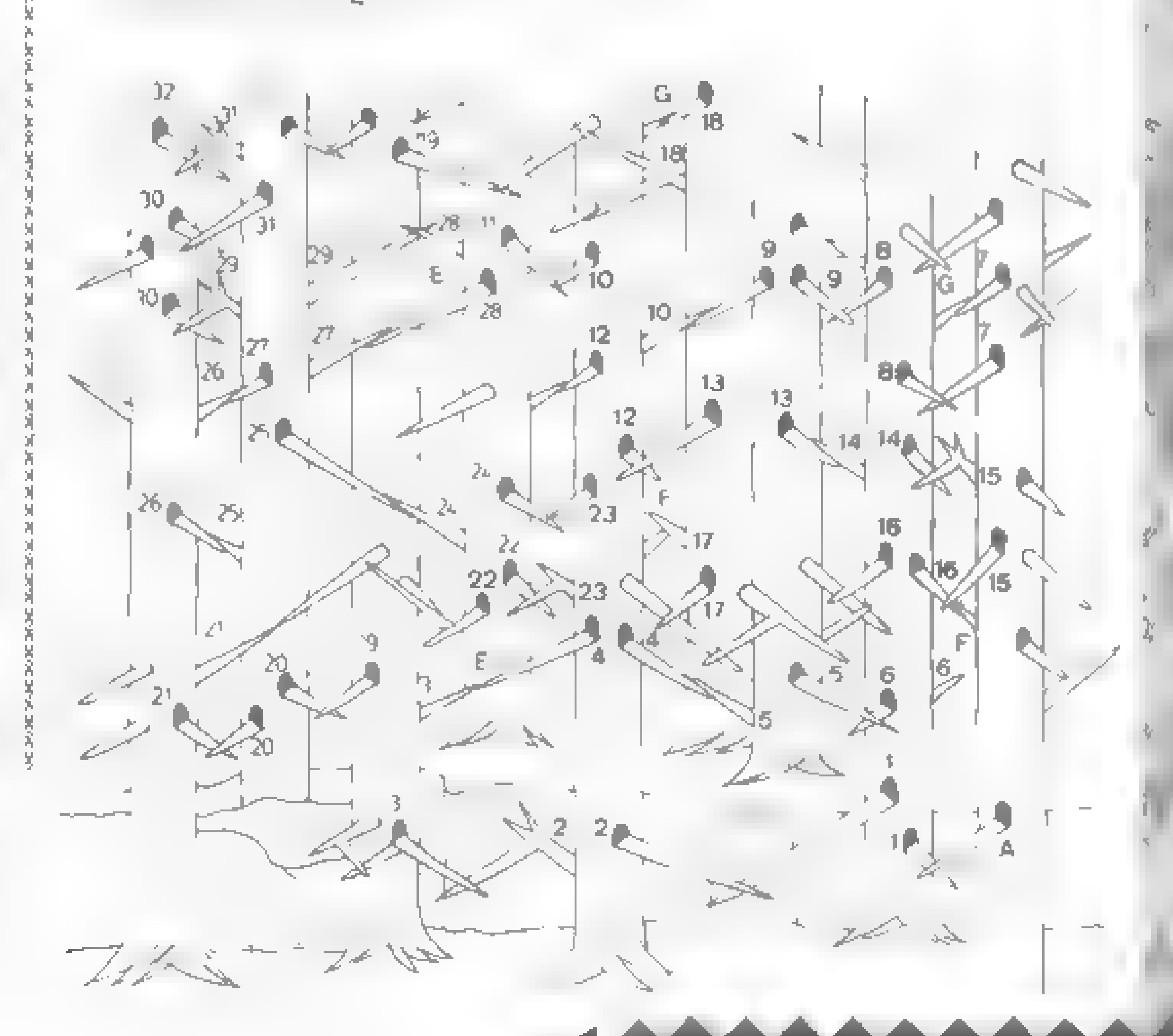
臨山門前，聖姑交待大理城附近黑苗與白苗二族經常發生戰事，暫時不要靠近，等局面稍平靜後再前往麒麟洞。而金翅鳳凰則喜歡在巨樹頂端築巢，想得到鳳凰蛋須得往高處搜尋才是。

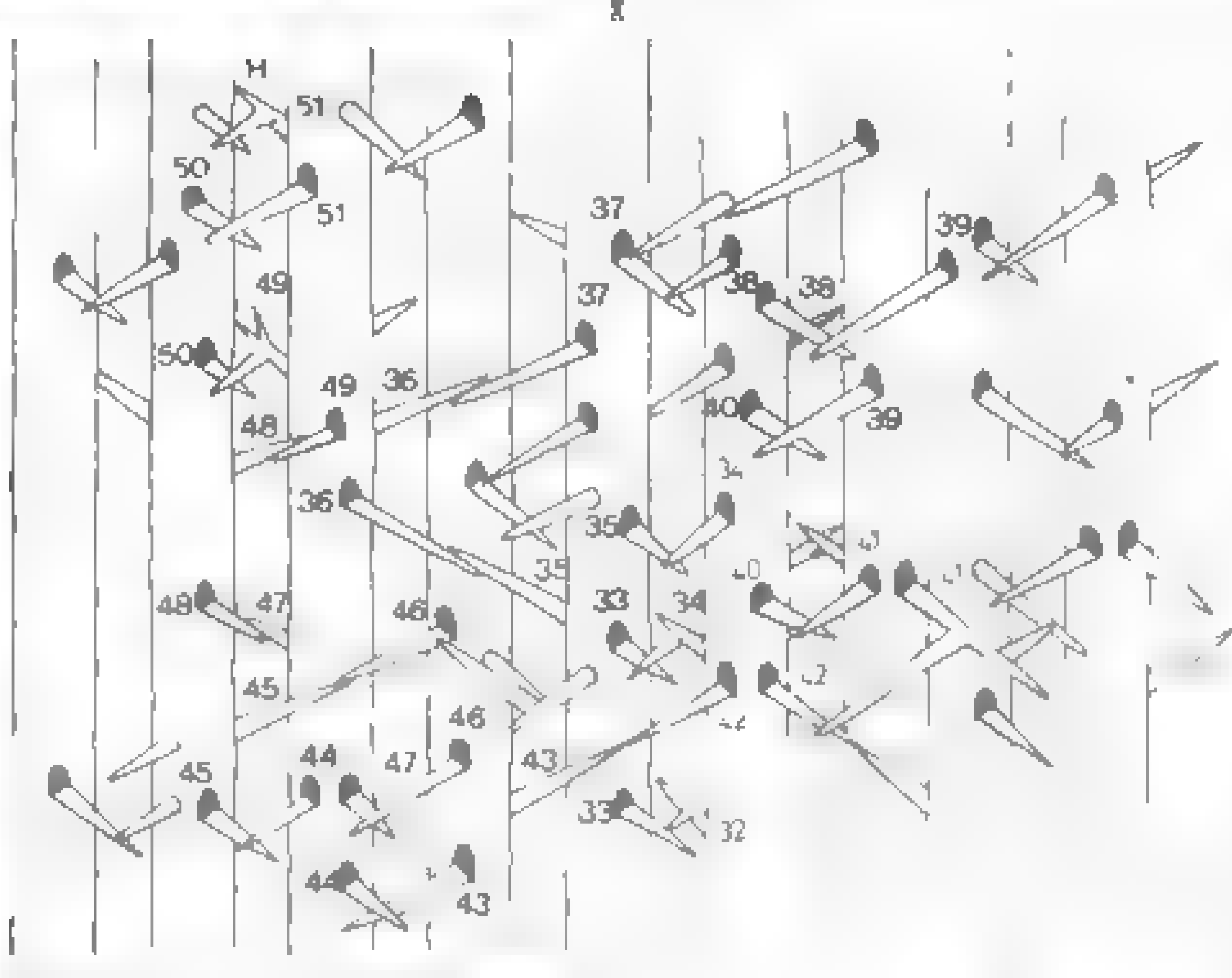
逍遙橫跨倒臥溪旁的樹幹後，由左邊的樹洞（A處）爬上樹幹，林內的巨樹枝幹盤根錯節，甚為複雜，途中遇有二隻猴子（E處）擋住去路，方才摘得的香蕉正好派上用場，其中一隻居然還遭爭食香蕉的猴群給踩死…林內還有兩隻巨鷹（F處）拎著逍遙爬上高處（G處），這才省卻苦無去路麻煩。

好不容易爬上金翅鳳凰的窩巢（H處），正要拿取鳳凰蛋時，金翅鳳凰適時飛回護卵，逍遙原只須蛋殼救命，並不想傷了牠，所以七手八腳的暫時抑趕走金翅鳳凰，豈料這時樹叢間跳出一名女孩，二話不說將鳳凰蛋抱了就跑…逍遙追到樹枝末端時，眼看已無去路，女孩堅持保護聖獸的蛋卵便是不肯給，轉身作勢要往下跳，逍遙連忙撲上前去想拉住她…女孩側身起跳並適時攀住一根樹藤跳上另一樹幹，可憐逍遙撲了空，竟一路摔落樹根底下…

女孩施展附魂咒救醒逍遙，恍惚之間逍遙竟然誤認為是靈兒…女孩名喚阿奴，細聽逍遙說明原委後要暫時保管鳳凰蛋，等小鳳凰孵出後再把蛋殼交給逍遙，阿奴並要求逍遙協助她去找一樣東西，這東西就在樹林內一處隱密的樹洞裡…







樹洞

逍遙跟著阿奴沿著樹間小徑來到樹洞口，阿奴肯定要找的東西就在樹洞裡，今日雖見洞內的魔頭外出，加上有逍遙幫助，就可順利找到。

二人來到一處妖怪的儲物間（A處），阿奴驚覺箱內空空如也…苗族相傳於太古時，北方的獸族和南方的苗族發生戰事，獸族落敗後作法請天帝相助，天帝分派水、火、雷、風四神和魔女旱魃下凡對付苗族，終戰後五位神魔卻不願回到天界，且大肆凌虐人間，這時有一位人形蛇身的巫女出現，不但誅殺四神、封印旱魃，且救平洪災，這位巫女就是苗族人所尊崇的女媧娘娘。

女媧娘娘將五位作亂的神魔骨骸煉化成五顆靈珠傳予後世，到了巫后娘娘那一代發生了變故，五顆靈珠乃散落各地，並遭一些妖怪搶去佔為己有。阿奴找的正是水靈珠，由於苗疆鬧旱災，黑苗、白苗二族為了爭奪水源已經戰九年，傳說巫后娘娘曾在上一次大旱時使用水靈珠施法祭天，解除了乾旱，阿奴急著找水靈珠為的是想效法巫后娘娘…逍遙見她有此心志，遂決心盡力幫阿奴達成大業。

入口

A

B

將一干寶物蒐集後，阿奴提議到樹洞外附近找找，二人經過一處銅門（C處）走出樹洞回到神木林。

神木林

林間搜索時發現有處樹林前（B處）瀰漫著濃霧，阿奴祭出身上的風靈珠後，隨即颳起一陣強風將濃霧吹散開來…

A

神木林

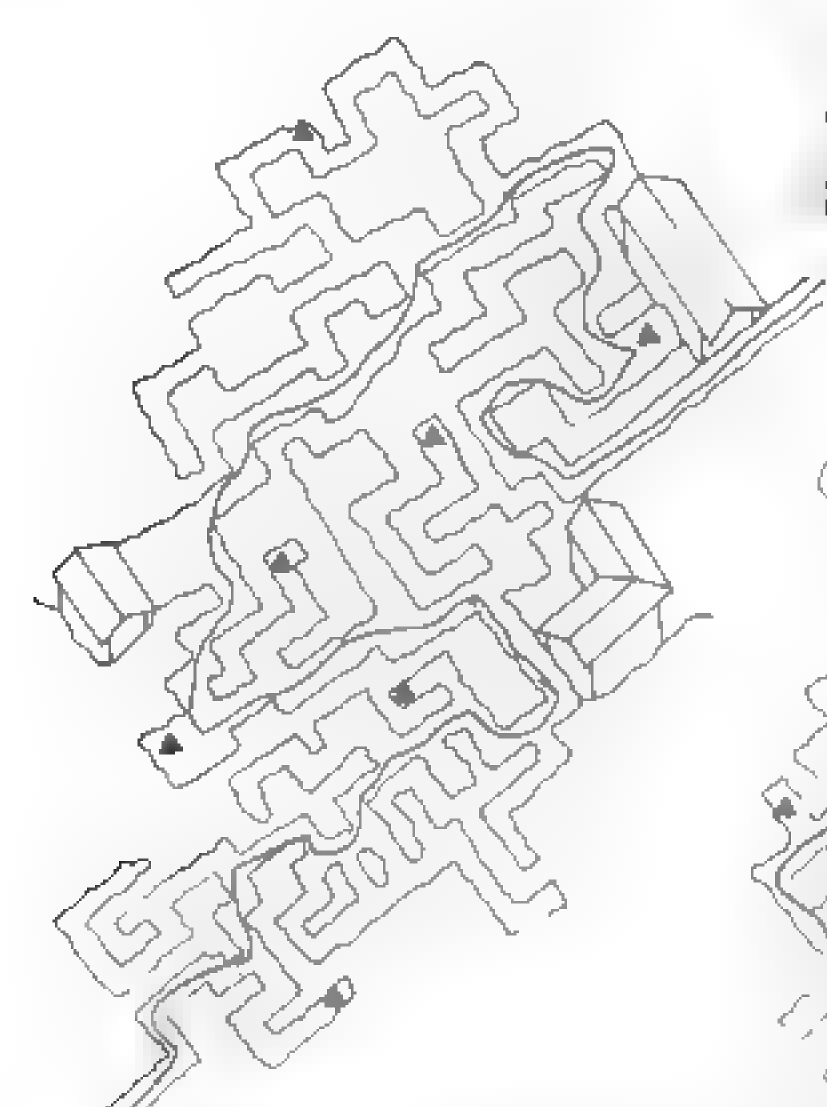
桃樹林

林內桃樹甚為茂盛，隱著林中的妖怪可也不少，二人順著林徑蜿蜒地繞進一處村子。

C

神木林（C

B

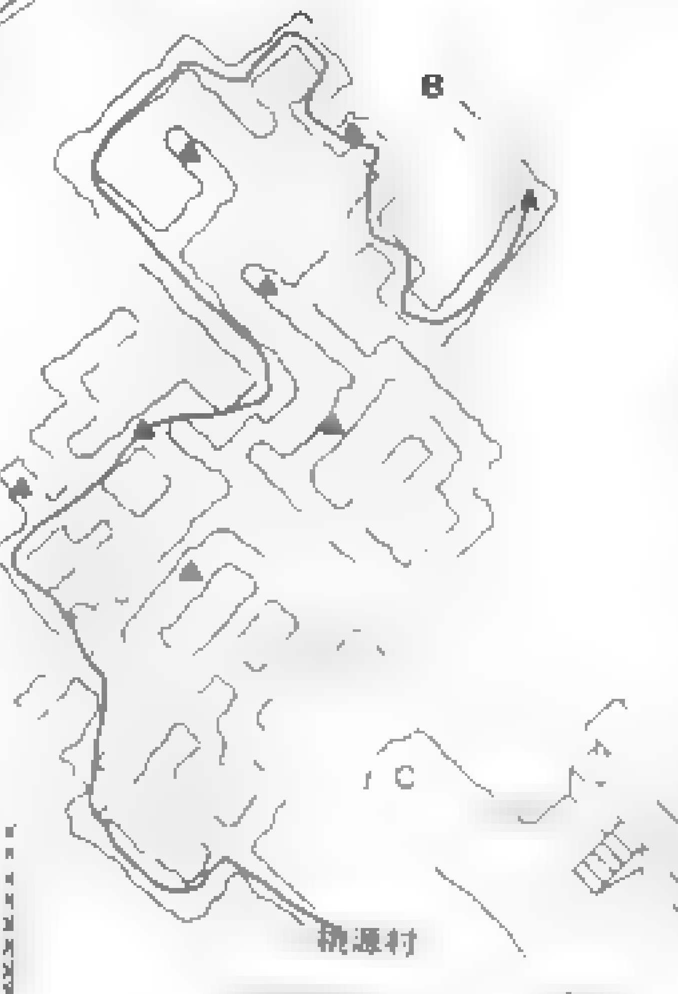


桃源村

村口一位婦人瞥見逍遙時立即驚嚇得倉皇而逃，整個村子的居民看待二人宛如洪水猛獸，紛紛掩門以對…直到碰到一名女子阿桃，總算有人肯開门了，但隨即招來大群村民的側目…這個村子向來是與外界隔絕的，打從阿桃於月前救了位誤闖桃樹林的採藥郎中並醫治好他的桃花瘴之後，村子的安樂景象即變了樣。

村民因難得有外人來此，乃熱情招待那宋賀文在村中住了幾日，送他出村子之前，依例給他喝下仙水好忘記這裡所發生的一切，豈料阿桃心生情愫竟將仙水換下，那宋賀文貪念村中寶物，乃連同一群妖道意圖謀奪，如今更擄走老村長，意在逼問寶物下落。村民轉述其中一名道士表明只要交出寶物是不會傷害村民的…阿奴打量出村民所說的道士就是木道人，並且說道木道人係樹精變的身，他性喜四處收集奇珍異寶，得不到就用搶的，水靈珠該不會早已爲他所奪吧…向村民探詢木道人去處後，阿桃指出前往林子的去路，並請求二人別爲難宋賀文，此妹想必用情已深了…

桃花林



林子深處遇上宋賀文（A處），依他之言顯然是被木道人利用了，如今既鬥不過木道人，村民們又對他誤解甚深，正兀自苦惱著。

宋賀文警告要提防木道人手上的金鈴，他會使出很厲害的法術，逍遙得開開眼界了…木道人正在爲難老村長（C處），阿奴趕上前去阻止…金鈴法術果然有看頭，木道人死後由他身上搜出金罡珠，卻不見水靈珠蹤影。

阿桃與宋賀文先後跟了上來，請求村長玉成二人之事，村長當下給宋賀文吃下一粒桃子並歡迎他成爲桃源村的一份子，眾人隨即回到村人。

桃源村

逍遙告辭時，村長表示有東西相贈，阿奴依言在左手邊的井裡取出一琥珀雕成的葫蘆，這只葫蘆是村長年輕時得到的稀世珍寶，如今還引來一場風波…話一說完，所有村民連同房舍俱皆幻化爲桃樹，原來乃桃樹精…

雖然沒找到水靈珠，卻得到不少好東西，聽阿奴說，水靈珠是一顆姆指般大，水藍色的寶珠，外表會自然透出水氣來，而當靠近此珠時，會感受到一股涼意。

等小鳳凰孵出前的這段時間，阿奴要帶逍遙先取火麒麟角，但是須經她阿娘同意才行。

神木林

回到神木林後，阿奴領路穿過右邊的樹洞（D處）爬上山岩，一路往大理走去。

大理城

踏進大理卻城但見屍橫遍野，河床乾涸，農作與觸目所及的景象一片淒涼。問過守城士兵才知道又遭黑苗族的偷襲，阿奴原是白苗族長之女，此番偷溜出城，她阿娘正不高興呢。

往神殿的山道口碰到一個假扮白苗族人的黑苗士兵，二人迎了教訓他…

往山上先回宮社，聽守衛說，族長正和各部長老開會，逍遙留在宮社樓梯口，阿奴則獨自上了二樓…族長正和眾長老商議與黑苗族的戰事，眾人研議以五毒獸作戰，但萬一遭毒獸反噬呢？蓋羅嬌表示不必擔心，調教那些人傢伙是她的拿手好戲，何況黑苗族都已經用魔獸來對付白苗族了，可不能一直的吃悶虧…

阿奴打從央求准進一趟龍鱗洞，並表明決心找回水靈珠以解決因乾旱而起干戈？然而，白苗族長卻道事情沒那麼簡單…水靈珠自十二年前被盜後雖經多方追查，但迄今仍毫無所獲，而且，就算找回水靈珠，除非巫后娘娘再世，否則當今世上已無人會使用靈珠，豈非枉然…如此說來，黑白兩族這場爭戰難道要任其延續下去嗎？

阿奴掉頭步下樓梯時，瞧見守衛押著一個擅闖麒麟洞的黑苗族人，正待交由族長處置，這下，阿奴倒心生一計，連忙拖著逍遙往麒麟洞奔去…

麒麟洞

兩名守衛有一名方才押黑苗人去見族長，阿奴用計支開另一名留守的守衛後，拉著逍遙溜進洞內…洞內遍地是炙熱的熔岩，置身其中燠熱異常，二人揮汗如雨來到裡層（B處）瞥見正在打瞌睡的火麒麟獸，阿奴上前欲拔牠一根鬍鬚時，把甲獸吵醒了…甲獸遭二人降伏後釋出火靈珠，並幻身為麒麟老人…

老人細聽原委後，爽快的給了牠頭上的火眼麒麟角，「三十七年前你妻子的外婆生你丈母娘時也是如此…」在自身靈力與體質尚未成熟的情況下懷有人類的孩子，是會失去變化人形的能力，這支麒麟角加上鳳凰蛋殼能幫助靈兒母子提早脫胎換骨，恢復靈力。

麒麟老人催促二人儘速離開洞窟，並交待離開大理之前，務必到女媧神殿去一趟…逍遙往回走時，心頭極思理清那三十七年前的親屬關係…

神殿

阿奴以少主之尊喊住前守衛，這才與逍遙進入神殿。這兒供奉的女媧神像是十年前隨著洪水被沖來的，那一年正好是巫后娘娘亡故之年，也是洪水氾濫最劇時，當族人將石像供奉在祭壇上時，雨居然停歇了，而洪水也隨之消退，此後，族人就將這石像奉為女媧大神祭拜，而祭壇也就改建為女媧神殿，如今更是整個苗疆唯一保有水源之所在。

不知麒麟老人要二人前來神殿所為何事？但願女媧娘娘果真能顯靈，阿奴在石像前膜拜過後，也催促逍遙上前祝禱一番，逍遙凝神注視著石像，越發覺得石像的臉型與靈兒極為神似，並感受到石像對他發出召喚…待逍遙湊近時竟被石像吸入另一個時空，而且，還見到了巫后娘娘…「你可是真心愛著靈兒…哀家要你回到十年前去做一件你應該做的事…」巫后退去後，逍遙已置身於一處山野…

南詔城郊

逍遙沿著河岸行至一處轉角發現有名婦人遭一群黑苗士兵圍著婦人懷中抱著一位小女孩…黑苗士兵自稱奉拜月教主之命執行巫王陛下的旨意，前來追殺巫后娘娘一干黨羽，逍遙出手打死黑





苗士兵後，金翅鳳凰飛來拎走婦人與懷中女孩，婦人稱女孩為小公主，臨去時警告逍遙趕緊離開此地。

這一頭又來了追殺的黑苗士兵，如此殺完一批又來一批怎生是好？索性解下士兵衣服裝扮成黑苗人，另一頭岸邊瞧見接應的小船，逍遙謊稱是新進的士兵，並與伙伴走散了…士兵表示教主有要事宣佈，要召回所有弟兄到王宮報到，逍遙乃順勢搭上小船跟著回到城裡。

南詔城

十年前的南詔王國正鬧洪水，大部房舍皆浸泡水裡，如此下去王宮恐將不保。黑苗士兵躲到屋頂上閒嗑牙，居民盛傳這場災難是巫后搞的鬼，只要蛇女巫后一死即可遏止災情擴大…此番教主召集眾人到王宮，想必有重大決定要宣佈，逍遙獨自橫跨屋頂來到王宮…聽說王宮已遭緊閉，巫后被禁錮，而小公主則不知去向。

南詔王宮

宮前早已聚集一群士兵嚷著要見教主，稍後，拜月教主在一片吵嚷聲中走出宮外，「國之將亡，必有妖孽，歷代先祖已經降壇昭示，南詔王國數百年基業將毀於妖女之手…」拜月教主呼籲宮前眾士兵務須支持他殺妖孽清君側，入宮強逼大王下令處斬巫后，以保社稷。黑苗士兵大都信奉拜月教，這位楊教主因身兼大祭司，以致即連大王對他個人的勢力也要畏懼三分，他這番說詞顯然已收一呼百諾之效。

石長老諫阻未果反遭奚落，隨即拜月教主就在一堆持械士兵的簇擁之下進入王宮，逍遙混進人群中跟進王宮一探究竟。

處刑池中佈滿行刑後肢離屍身，一旁遭捕候斬的無辜百姓哭喊得呼天搶地，黑白二族的爭戰何以牽累漢人？這一股種族間的仇恨將延續到幾時才得化解…慌亂間聽得巫后被關進大牢，而拜月教主領著一干士兵正闖在殿前與大王僵持著，逍遙乃乘隙溜進右邊的大牢希望能協助巫后娘娘免遭誣陷。

巫后果真被囚禁於牢房之中，她並不畏懼死亡，只求她的死能換得王國的和平則於願足矣，逍遙舌燦蓮花極力說服巫后肯留住青山，乃揮劍要砍斷牢門的鎖，但巫后示意→且勿打草驚蛇，大王為防禁巫后再施法術已將她的法杖鎖在王宮的地下宮殿裡，逍遙最好能先去取回天蛇杖，待巫后法力恢復後再殺出宮去。

巫后告知一句暗語，待遇上看守地下宮殿的石長老時，只要複述暗語當不致遭到留難。事不宜遲，逍遙穿過大殿在處刑池後方的小房間內找到地下宮的入口。

地下宮殿

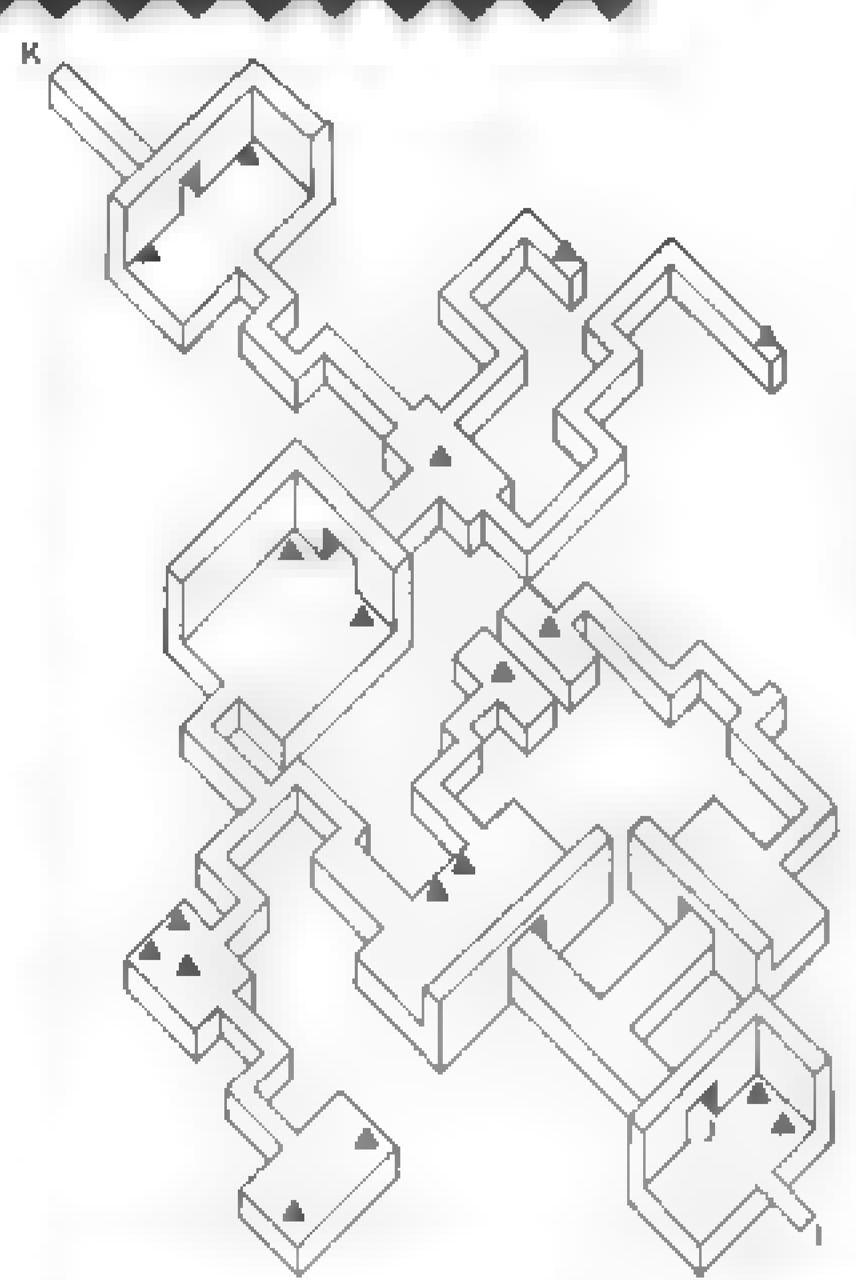
未知這座宮殿建造伊始的動機為何，如今幾座柵欄（H）裡竟關著不少奇形怪狀的妖物，卻都似無生命跡象?!

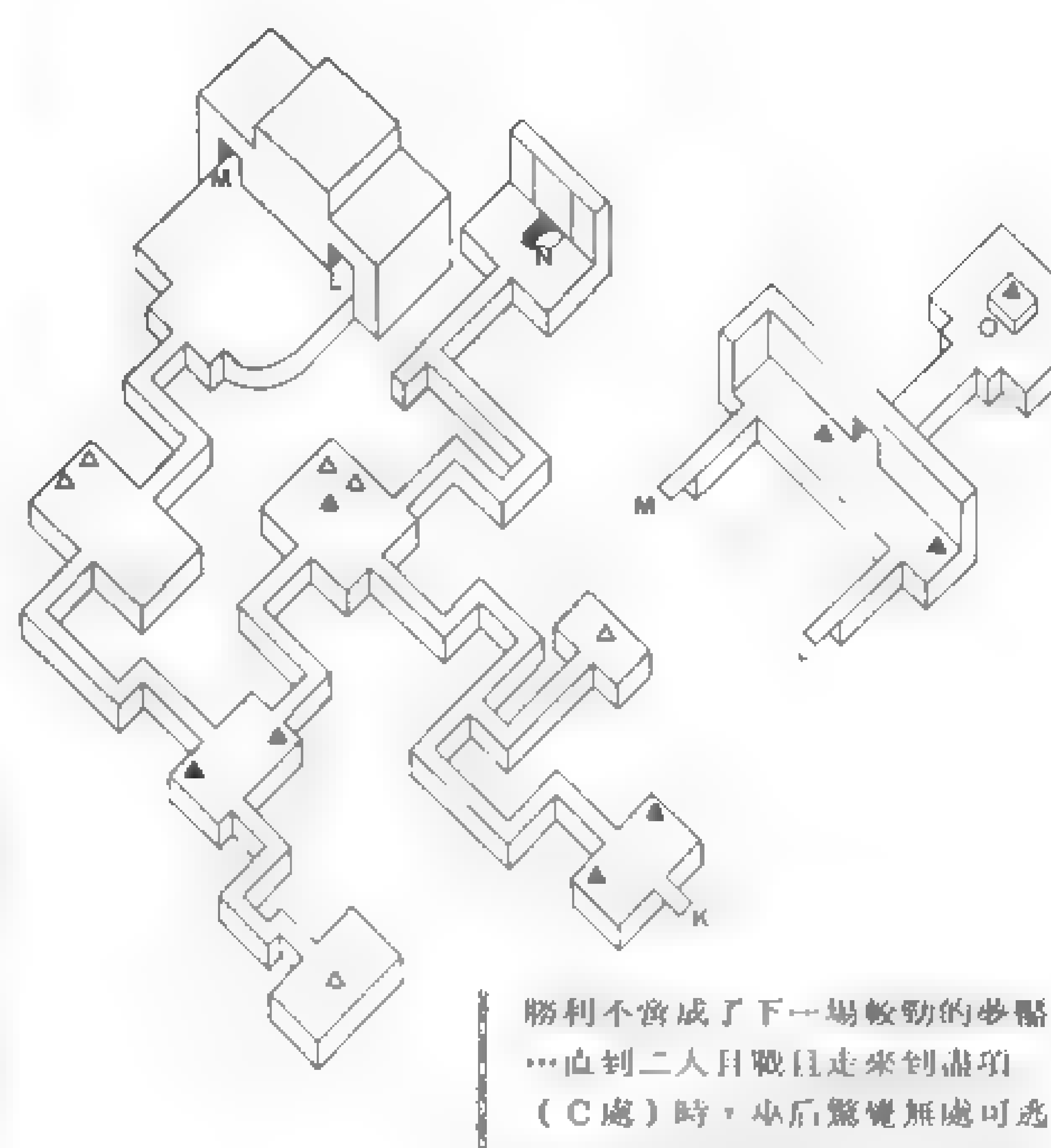
果然遇上石長老（J處），逍遙說出暗語後，石長老吩咐要小心點，別讓拜月教主的手下發現，當年大王與巫后大婚時，石長老還是媒人呢，黑苗王子與白苗大祭司結為夫妻，兩族化敵為友原是一椿美事，而今卻落得這般局面…

逍遙聞言亦感慨良多，終於順利的在盡頭（O處）找到天蛇杖…

▲：由大理祭壇回來時才會出現







南紹王宮

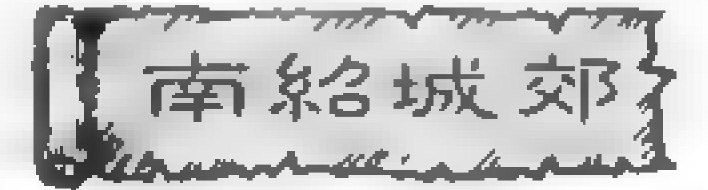
巫后步出牢房時表示，她仍然一如往昔的深愛著大王，不論大王對巫后[illegible]做過什麼，巫后始終都心繫這八年多來的幸福日子…逍遙決心揭穿拜教主的陰謀，以還巫后之清白…

二人正要離開之際，大王與拜月教主適巧率眾進入大牢…拜月教主極力煽惑大王並施咒逼巫后現出蛇女身形，逍遙本欲挺身護住巫后，但巫后顧慮實力懸殊乃一把拖住逍遙並返身跳入水池之中…

水獸宮

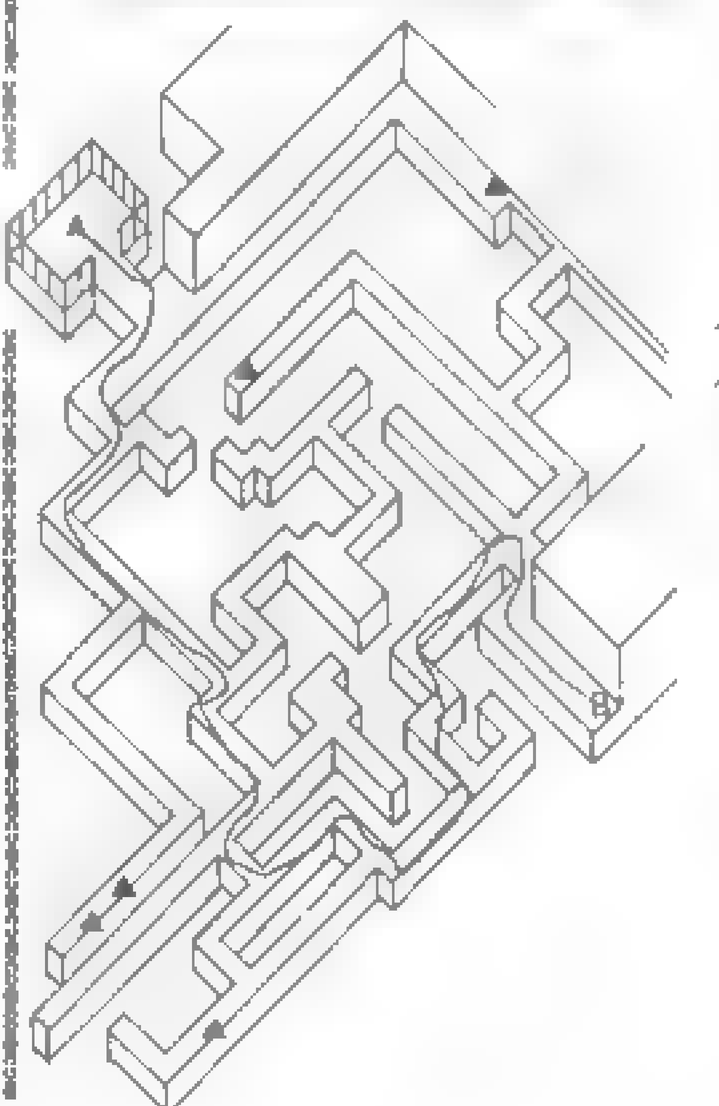
二人著地（A處）時已置身於一座水底迷宮，那拜月教主也陰魂不散地追上前來，隨即召喚出他所培育成的水魔獸…這廝原來在地下宮殿裡培養邪魔獸，並將因此招致的洪水誣指係巫后所造成…逍遙與巫后連手擊斃這魔獸之後，牠竟然還能動?!

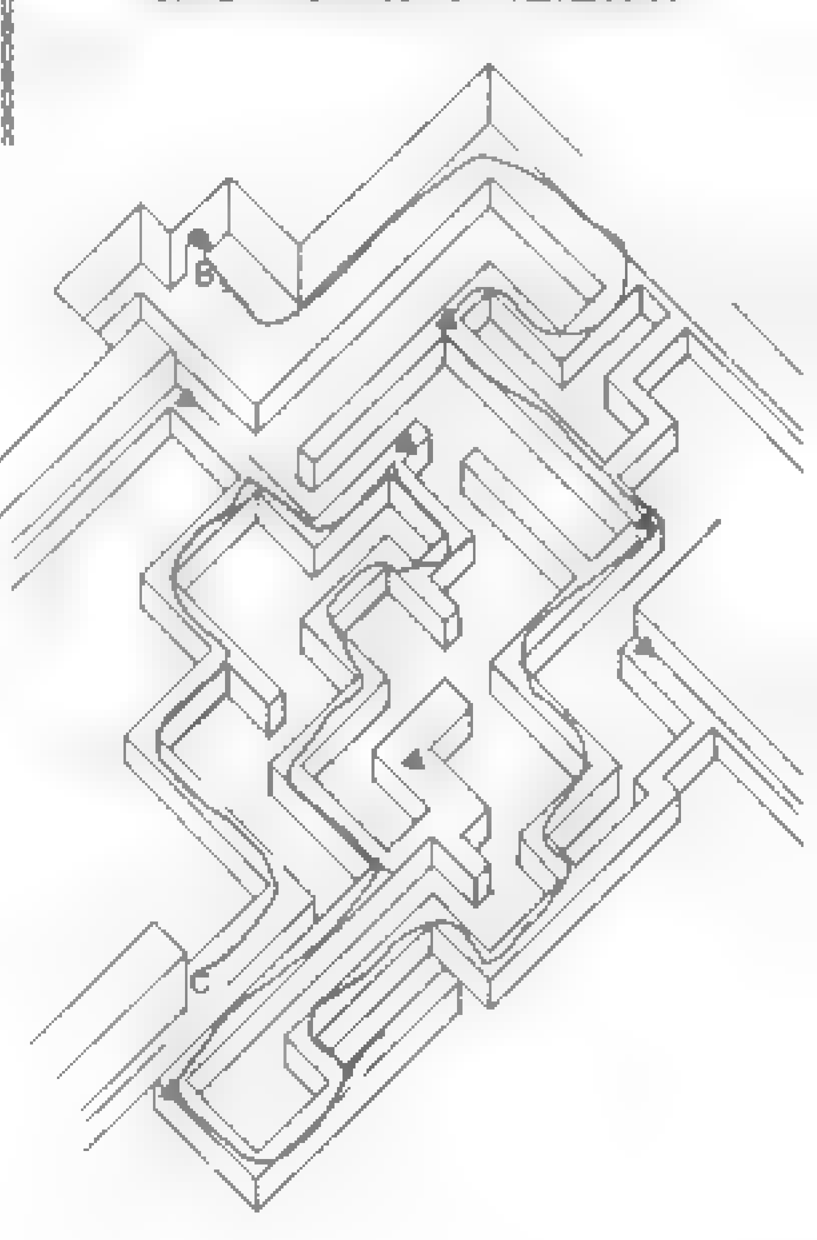
拜月教主丟下水魔獸意圖吞噬二人，臨走時表示水魔獸遇水則生，只要待在水裡牠就是不死之身…逍遙陪著巫后找尋出口的過程簡直疲於奔命，那水魔獸的纏功一流，不僅如影隨形，亦步亦趨的緊追於後，每一場戰鬥的勝利不啻成了下一場較勁的步驟…直到二人且戰且走來到盡頭（C處）時，巫后驚覺無處可逃，既然無法全身而退，巫后當下施法將逍遙逼出水面，自己則捨[illegible]身去，企圖與水魔獸同歸於盡，化為塵土…



南紹城郊

驀聞一聲巨響後，逍遙揉揉





雙眼由岸邊俯視河裡升起陣陣漩渦，漩渦之中隨即浮上魔獸的屍首…逍遙憶及拜月教主之言，即使將水魔獸砍成數截也無能毀滅之…正狐疑時，飛來金翅鳳凰將逍遙凌空拾起，往城郊另個方向飛去…



十里坡

金翅鳳凰放下逍遙之處，正是山神廟門口，廟內跑出一孩童誤以為仙人下凡，乃請求逍遙進廟裡醫治一位老婆婆的傷，孩童警告說老婆婆身邊的小女娃兒兇得很…逍遙進得廟內果然吃了小女孩一陣排頭…老婦人遞了鳳凰手絹請逍遙帶至港口，如若有人識得手絹請帶句口信，說老婦人帶小宮的女兒來找靈月宮主，逍遙深怕遺漏還複誦了數次…

餘杭縣

十年前的嬸嬸不知是何模樣，逍遙踏進自家經營的客棧，感覺還真奇怪…香蘭這時還是個小女孩，嬸嬸出門去找逍遙，所以客棧暫時由她看著…隔壁那位上仙靈島求藥救治父親老王的小虎子，這時候才剛出生呢…與同鄉們談過話後，逍遙這才發現，原來自己從小就這麼討人嫌?!

這時的港口還不怎麼熱鬧，眼下只有一位徵求人手的船商，逍遙試著取出鳳凰手絹在他面前晃了晃，還真找對人，只見船商搖身一變為靈月宮主…逍遙將她帶至山神廟醫治老婦人的腿傷，小女孩管宮主叫阿姨，老婦人則提議小女孩跟著宮主學習水月宮的法術…港口送別二人時，逍遙連忙詢問靈月宮主有關時光倒流之說…

靈月宮主答稱有種遊魂仙夢法術可以讓人在夢中看到過去，如若是在一場夢中，則當作夢之人在夢裡滿足心底的願望時，自然而然就會回復到現實之中…二人乘船離去後，逍遙這才明白，那小女孩不正是孩提時的靈兒?! 老婦人想必就是靈兒在仙靈島時的姥姥，而靈月宮主在逍遙初抵仙靈島時，早已是黃土一抔…

逍遙的思緒遭一聲聲的叫喊給打斷，回頭一瞧可不正是嬸嬸…嬸嬸不但獨力支撐客棧營生，還得為不懂事的自己傷神，想到嬸嬸這般經年的勞碌，逍遙不覺感到鼻酸…

漫無目的於港口附近閒逛時，發現木材行裡有賣木劍，逍遙回憶兒時不就天天幻想帶把寶劍浪跡江湖，行俠仗義嗎？隨手買下一把木劍把玩，好重溫童稚時的夢想…

十里坡

路過回到山神廟前，迎面碰上小時候的秀蘭，她說嬸嬸來尋找幼時的逍遙，逍遙心下一振，莫非方才廟前碰到的孩童正是十年前的自己？跑進廟裡卻早已無蹤影…

逍遙沿著廟前小徑進入一處樹林，林子深處有棵樹底下擺著一只箱子，逍遙打開箱子一瞧，箱內除了一些童玩之外，還有一顆…水靈珠 ?! 「喂！不許動我的東西…那是我爹給我的！」孩童跑上來將箱子給搶回去，逍遙對著十年前的自己，感覺異常奇妙…眼看自己從小就如此機警，心裡倒寬慰不少…他提議用銀子買下箱中珠子，孩童卻一心只想要把劍，逍遙拿出剛買的木劍交換，孩童倒也點頭同意了…剎那間已置身於時空轉換的洪流之中，由於逍遙已然在夢境裡滿足了自己的願望…可惜縣內並無錢莊，否則，利用十年前的自己將身上財物盡數存入，待稍後回到現實之中豈不立即坐擁一筆歷時十年的利錢?!

神殿

回到現實後已歷時一個月了，阿奴表示小鳳凰已經孵出並將蛋殼給了逍遙，寶物既已齊全，還是趕緊拿去給聖姑吧！

人步出神殿聽聞族長已率眾人出城去了…有關這一段幻境之旅，途中再詳細說給阿奴聽囉…

靈山

聖姑接過聖藥後詢問神殿裏女媧娘娘御靈石是始末，逍遙表示神殿中的石像其實正是巫后本人，也就是靈兒失散多年的親娘，此番機緣巧遇已在幻境中尋回失落的水靈珠…逍遙答稱此乃巫后娘娘於冥冥之中早已安排好，總不能說是當年自己的爹娘所偷的吧…

阿奴急著要拿靈珠解除什麼，但聖姑說道須懂咒文才行，五靈珠的咒文只有巫后娘娘才知道，而且也只有她的女兒能夠承繼這種力量，這些靈珠就等它們真正的主人身子恢復後再重現光芒，助苗族人走出苦難的日子。

經由聖姑數月來的悉心照料，靈兒非但恢復迅速且已屆臨盆，眾人殷切期待新生命的到來…靈兒順利產下一女並取名憶如，為的是紀念月如的犧牲自我…逍遙向聖姑道謝時，聖姑要他前往試煉窟收集三十六隻傀儡蟲，為的是一椿大事…

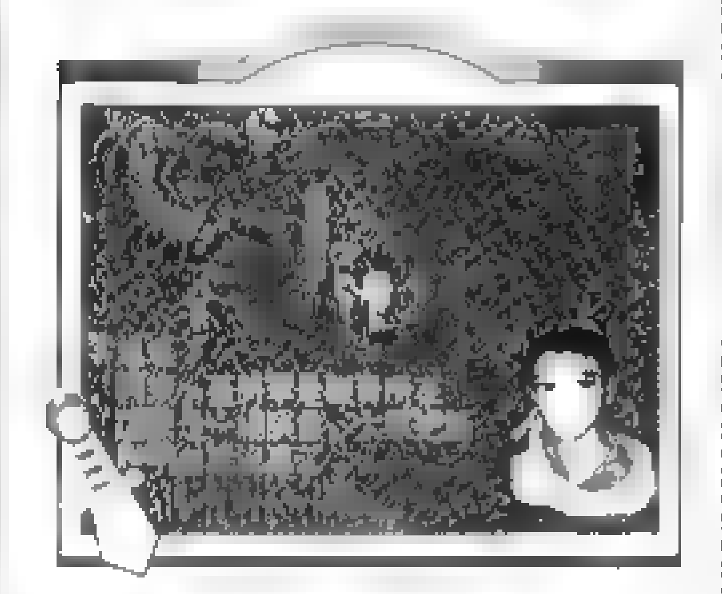
聖姑指出，從大理城外東南方向走有座山谷，谷中洞窟內毒蟲密佈，是巫蠱師採集煉蠱藥材的好去處，東西找齊後可要儘速折返，切莫貪功戀戰。聖姑並提

醒者被困於洞窟內，須得使用土靈珠遁出洞外脫身，只要逞強…阿奴這會兒倡顧著這些小娃兒，逍遙只好自己跑一趟了。

大理城

依聖姑所指果然找到一處山谷，谷道上撞見蓋羅嬌夥同白苗族人正在訓練五毒獸作戰，蓋羅嬌惟恐事機外洩乃指揮巨獸並親自披掛上陣欲拿下逍遙，逍遙心想，此人既然能在石長老赤血毒焰的絕招之下保住一命，諒必功力絕非等閒，何況加上巨獸助陣，不敗也難…逍遙落敗後所幸阿奴及時趕到，阿奴告以乃姥姥差使逍遙前來後，蓋羅嬌這才撤走一干人獸。

阿奴說是小女娃鬧著要親娘抱，於是抱還給靈兒後就趕了上來。



試煉窟

甫一進入洞窟，阿奴解說裡面棲息了為數眾多的巨大毒蠱毒獸，向來就有許多巫蠱師深入洞窟修煉蠱術以證明自己的道行高深，也才因而得名。傳說在洞窟底層深處有太古時代女媧娘娘的陵墓遺跡，不過也僅止於傳說罷了，這試煉之窟深不見底，要走到盡頭是萬萬不能的。

兩人穿梭於洞窟之內，早已如數收集到聖姑所要的傀儡蟲，但禁不住傳說的魅力，乃攜手繼續往底層探索。

輾轉來至地下九層（ BE 處）赫見排列齊整，栩栩如生的大批兵馬俑，二人穿過（ BF 處）折往一間小屋（ BG 處）內拾得一盧葦漂，回頭丟進池裡（ BH 處）後一路利用盧葦漂在裡頭（ BI 處）靠岸，此地果真是傳說中的太古遺跡嗎？二人在四只箱內分別取得寶物，逍遙好奇地上前觸摸九項神器之時外，意外的習得召喚風神、火神、雷神、雪妖和山神五項珍奇法術，兩人眼看已無走路，乃使用土靈珠遁

大理城

一層

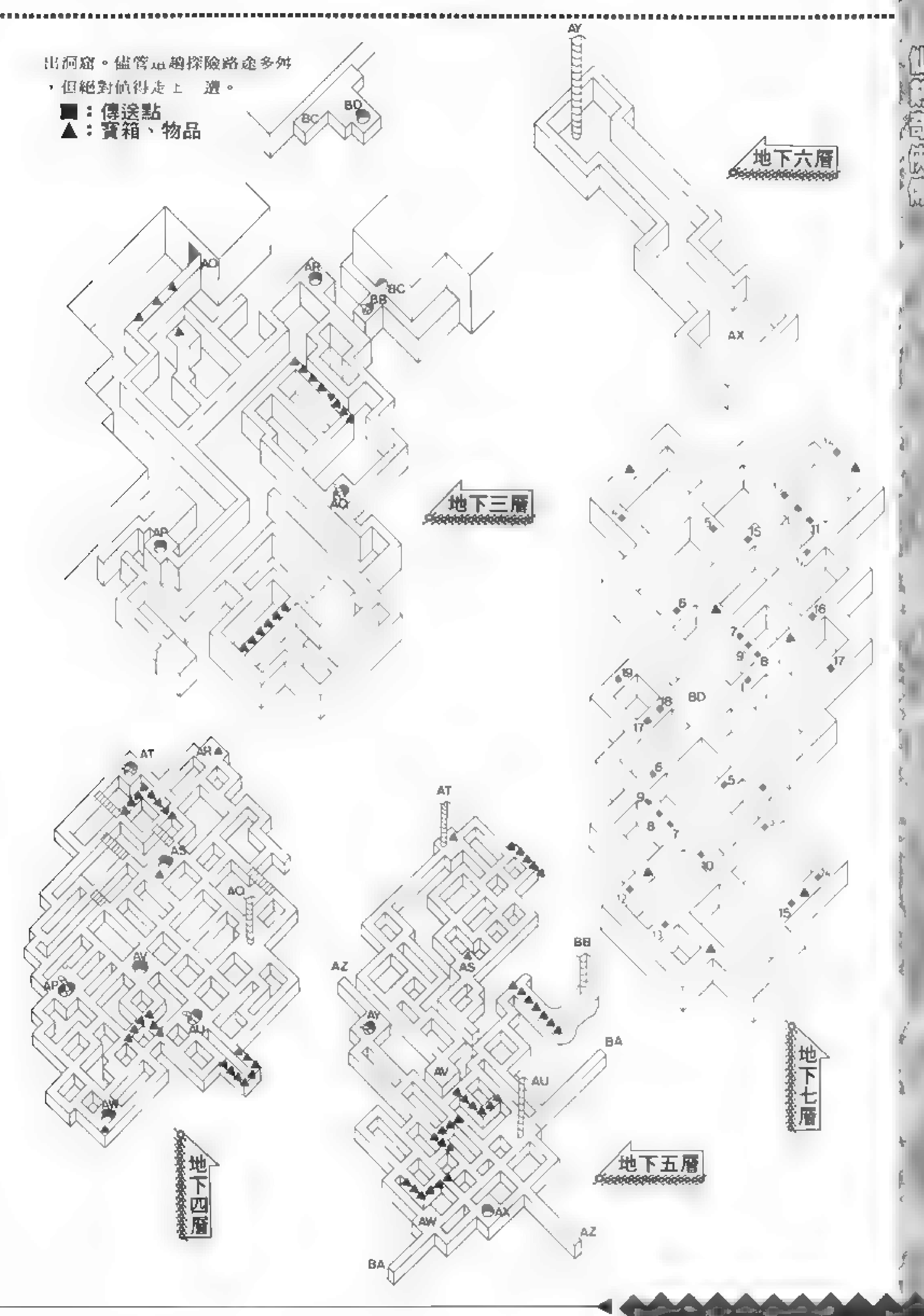
地下一層

地下二層

地下三層

出洞窟。儘管這趟探險路途多舛，但絕對值得走上一遭。

■：傳送點
▲：寶箱、物品



地下八層

地下九層

靈山

相傳利用傀儡蟲可以控制已死者，聖姑此番需用大量傀儡蟲，莫非為的是月如…逍遙不解地遞上傀儡蟲，聖姑把蟲如獲至寶。

隔日，靈兒表示要前往拜祭娘親，聖姑勗勉靈兒要盡力化解黑白苗二族之間的仇恨。靈兒將懷中女兒託與聖姑照料後，與逍遙和阿奴三人就此上路。

大理城

黑白苗兩族戰事方酣，此刻的大理已然烽火連天，黑苗族逐自南詔進逼到此地，白苗族則節節敗退，鼓聲漸渺…即連一河之隔的漢人村落亦無能倖免…

人們著朝暮打探得知蓋羅嬌已護衛族長及老弱平民撤退到神殿。

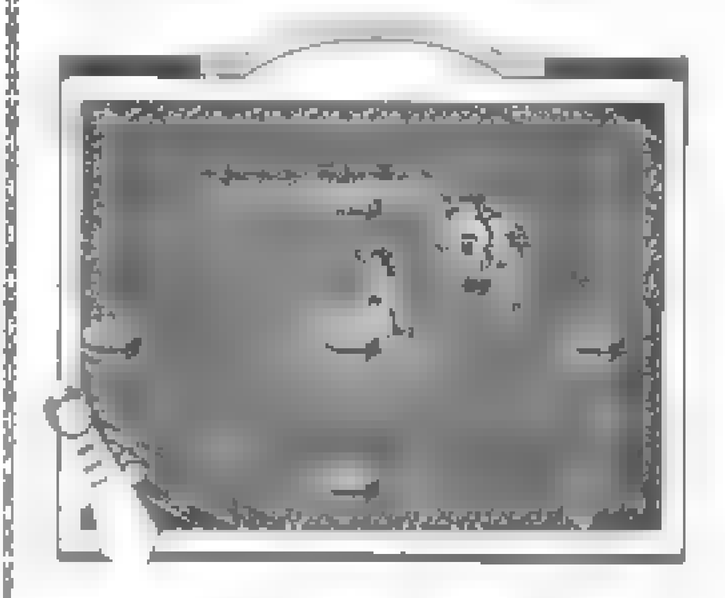
神殿

蓋羅嬌率白苗士兵死守神殿，並請阿奴進入避難…靈兒趨近石像並跪下祈禱，未幾，巫后娘娘再次顯靈…巫后退去時留下手持的法杖和衣飾，靈兒承起衣缽後表示，要效法娘親施法祭天祈雨，只要乾旱解除，族人即不必再為爭奪水源而征伐不休。

三人穿過神殿右方通道前往祭壇。

祭壇

祭壇旁邊有一石碑（A處）碑上刻有文字：「蛇紋之軀，聖靈之身，西疆斬風魔，東海殺雷神，南山收土妖，北荒伏火怪，終以平水患，而大地重生。」靈兒將聖靈珠放進石碑上的圓形小孔後，祭壇中央浮現了五座小石柱，而各石柱頂端都具有一半圓球形凹孔，靈兒一會兒明白了…



她步上祭壇依序將五顆靈珠放置在各石柱的凹孔中（B：雷靈珠，C：風靈珠，D：土靈珠 E：火靈珠，F：水靈珠），久旱的苗疆霎時間被重重烏雲所遮蔽，隨著雷聲響起，境內已普降甘霖…原本專注作戰的兩族士兵，俱皆驚嘆這突如其來的景象而放下手中兵刃，原本乾涸龜裂的大理城又逐漸的恢復了昔日榮景…大批的黑苗族士兵攻於神殿也紛作鳥獸散…

白苗族長代表全族人向靈兒致謝，並希望靈兒能留下來繼承巫后娘娘遺下的祭司之位。之後，族人更聚集在祭壇舉行慶功祭典，闔族沈浸於一片劫後重生的喜樂之中…歌舞祭方興之時，猛然一陣搖撼，眾人屏息凝視祭壇前方地板（G處）逐漸迸裂一洞口，地洞裡竟然冒出地魔獸，黑苗族人果真驅使魔獸作戰…三人併力收拾妖孽之後，阿奴肯定此後必有操縱魔獸的主指者，提議循線前往揪出禍根。靈兒初時面有難色，繼而正色：「該面對的…總是要面對！」言畢夥同逍遙和阿奴跳入眼前的地洞，經過祭壇

地道居然爬進了南紹王宮的地下宮殿（N處）裡…

地下宮殿

此刻，這兒已是滿佈重兵之地了…逍遙發現在幻境之中所見過柵欄裡的諸多魔獸，如今大概是爲了攻打大理已傾巢而出，雙不剩…二人朝向王宮長驅直入

南紹王宮

偌大的王宮只見南紹王國的巫王孤身端坐於殿前，靈兒趨前問候久別的親生父親，巫王這時已深有悔意，他渴望靈兒能原諒過錯並接下王位好拯救南紹王國…父女倆正談話間，身後闖進拜月教主，他大聲叫囂反對由蛇女接掌王國，靈兒表明自己無心戀棧且不尋求報復，只好言相勸拜月教主別再驅使邪魔獸…那拜月教主那聽得進這話，當下吆喝兩名殿前武士都拿下二人，二人牛刀小試擊退武士後，逍遙轉身將苗頭指向拜月教主，一不留神，那巫王竟由背後突擊靈兒…「無知的小娃！那真正的巫王早被我殺了，就讓假的陪你們玩玩吧！」拜月教主發出得意的狂嘯揚長而去…

靈兒已不醒人事，逍遙和阿奴併肩力敵魔獸…魔獸威脅解除後，阿奴立即替靈兒施法贖魂咒，但乃然沒有心跳…逍遙見狀不由怒火中燒，他起身立誓要爲靈兒報仇，遂獨自穿梭王宮尋找拜月教主去向…當他在處刑池找到拜月教主時，阿奴也跟了上來…

拜月教主原先顧忌巫后留有一女在人世，故而隱忍了十多年，眼看靈兒已死，他的魔神獸再無剋制敵手，可說是真正不死之身了…十年前苗疆發生的洪水，乃至近幾年的乾旱，都是因爲黑苗族破壞女媧大神封印，召喚太古魔獸破壞大地靈氣的平衡所造成的災難，繼而嫁禍給巫后娘娘…他更大言不慚的表示，全苗疆的所有部族都該對他伏首稱臣，他花了畢生心血爲的就是在消滅白苗族後接著進兵中原，讓偉人的黑苗族君臨天下…

而今，只要再獻上一男一女的鮮血，水魔神獸即可再次復活，拜月教主看上深諳法術的逍遙和阿奴，憑他二人的靈力正是最佳的祭品…正待出手時，靈兒忽然間出現了，她就橫阻於逍遙與拜月教主的跟前…靈兒懇求逍遙和阿奴務須幫助她阻止眼前這個狂人，逍遙與阿奴心知肚明眼下這場硬仗將攸關世人往後生活安樂與否，面對這關頭，三人無不使出渾身解數力拚拜月教主…

魔頭落敗後返身躍入池中，以一己鮮血喚醒了水魔神獸，王宮隨著魔獸翻攪所帶來的巨大洪流而開始爆裂傾圮，三人無力以挽狂瀾，逍遙於一陣湍流之中振臂一把拉住阿奴，而靈兒，她卻反向游向魔獸出處，只見她縱身躍穿出水面，義無反顧的飛身撲向水魔神獸…靈兒終也求仁得仁步上她娘親巫后的後塵…

兩人脫困後回到大理療傷…這一日，逍遙思女心切辭別阿奴欲回靈山，時序已然進入嚴冬，在阿奴聲聲長笛送行下，逍遙踽踽獨行於皚皚雪地之中…抬頭眺望前方，不遠處赫見月如抱著逍遙和靈兒的女兒憶如，靜候著逍遙的歸來…



失落的伊甸園

作者 俞伯翰

我的名字叫做Eloi，在我年輕時常常旅遊於全世界中，看過許多大大小小不同的事情，大概以 Mo 國王子Adam的故事最奇妙了！我今天就來敘述這段Adam 王打敗暴龍族的故事吧！

在王子正式算成人的那天，王子又想要看看能不能偷溜出去，結果被警衛長 Thugg 擋下來。而且 Thugg 告訴王子說今天王室來了一位貴賓（就是在下我啦！），王子的老爸要王子趕快去議事廳去見他。所以王子就往大門的左邊去，從中間的通道下去直行前往中央的議事大廳。Adam 見了先王之後，先王向王子介紹我的名字叫Eloi，當時我正向先王報告整個伊甸園中的狀況。當王子禮貌性的跟我問好時，我偷偷要王子待會回他自己的房間，因爲待會兒我要告訴他一些重要的事。王子離開後先去國師 Monk 的房間，想跟國師要個生日禮物。Monk 爲了慶祝王子的生日送了他一個能增加勇氣的 Talisman 。後來王子注意到了國師桌上有一個奇妙的玻璃板（Tablet）。Monk 告訴他這個板內隱藏著某種秘密，不過他研究了很久仍然沒有解出這個秘密。王子當然也沒有辦法立刻幫忙，所以他就回他自己的房間了。

我當然事先到王子的房間去等王子，一進門我就先向王子道歉擅自闖入他的房間，然後立刻告訴他有一位叫 Dina 的雌恐龍想見他，不過因爲我不想讓先王知道，所以才把王子叫到房間來。我告訴王子 Dina 正在中庭的右方通道口等他，除了叫王子趕快去之外，臨走前我還送了一顆圓形的飾物給王子當作他的生日禮物當王子見到 Dina 時，知道 Dina 的祖父 Tau 將要面臨死亡，不過在他臨死前有遺言要告訴王子，所以王子就跟著 Dina 去 Tau 住的洞穴中。Tau 告訴王子目前伊甸園中唯一的城堡，也就是王子所居住的 Mo 城是由王子的曾祖父完成的，而且王子的曾祖父還有一位名叫 Graa 的得力助手，但是 Graa 後來卻被王子的祖父給囚禁起來了。所以 Tau 相信建造城堡的古老方法應該還留在當初王子祖父關 Graa 的地窖中，因爲 Dina 知道城堡地下的地窖怎麼走，所以要王子和 Dina 合力去把建築城堡的方法去找出來，合力抵抗暴龍的襲擊。Tau 死前還送了一個海螺給王子，告訴他當王子歷險中遇到困難時可以召喚 Tau 的靈魂幫忙（就是當你卡住時，就把海螺拿出來看一看吧！）說完 Tau 就斷氣了，王子發現到床邊的桌上放了一把漂亮的小刀，Dina 說那是 Graa 送給祖父的，王子覺得以後可能會有用，就隨手把這把刀收了起來。後來回到城堡之後，由於王子暫時沒什麼頭緒，所以就又跑去看看有沒有禮物可以拿，他想到中庭右方那個房間，還住著一個叫 Jabber 的『生物』，當王子要進去那房間時，Dina 竟說他不敢進去，王子還是先進去了，進去之後王子還是聽不太懂 Jabber 在說什麼。又退出來，雖然 Dina 精通各種的語言，但他卻不敢進去。王子忽然想到 Monk 送他的一個可以增加勇氣的生日禮物，他就把那個東西給了 Dina，加強 Dina 的勇氣。



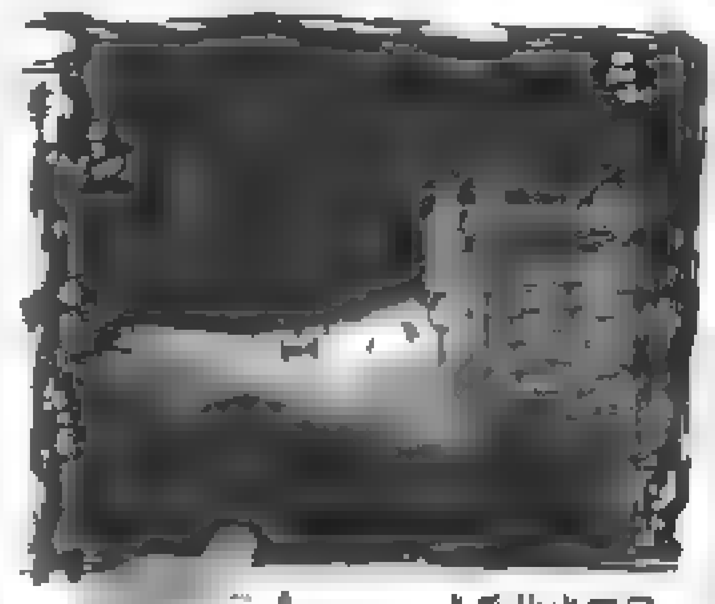
面惡心善的Jabber

好不容易終於把 Dina 給弄進去 Jabber 的房間了，所以 Dina 當場就成了 Jabber 和王子的翻譯。Jabber 非常高興見

到王子，所以送了王子一顆王子祖先的牙齒做爲王子的生日禮物。王子和 Dina 又去找國師。

Dina 和國師寒暄一下之後，王子發現到國師身後有一個缺牙的木乃伊，王子就順手把 Jabber 送他的牙齒擺上去，想不到木乃伊後面就是一個地道的入口。進入通道之後， Dina 又告訴王子她又沒勇氣進去了，王子沒辦法只好自己進去了，王子通道走到底又發現一個缺牙的骷髏，王子再度把牙齒放上去，這時骷髏碎了，同時也出現了一個通道，王子順著通道進去後終於來到地窖了。這時 Dina 又回來了， Dina 告訴王子其實她剛剛要考驗王子的勇氣，才騙王子不敢進去。不過王子後來告訴我說 Dina 很『賊爛』。後來王子就仔細著閱讀著牆壁上的壁畫，王子終於瞭解到古代建築城堡的方法，結論是人類要和恐龍互相合作才能建立出堅固的城堡。後來王子又得到一支笛子可以和恐龍溝通，王子又在地上撿到一個三稜鏡， Dina 告訴王子這東西可以顯現出玻璃板內的秘密。所以王子立刻回到國師的房間把在地道所得到的兩樣東西交給國師看，國師告訴王子他對這兩樣東西所知的後，王子立刻把三稜鏡放在那塊玻璃板上，果然見到暴龍的頭頭 Rex 那副醜陋的嘴臉，向著王子做一些無意義的威脅。國師想反正玻璃板他自己留下來也沒什麼用，就把它送給了王子。然後， Dina 希望國師能幫忙說服先王能讓王子離開城堡（那有人不離開家能打敗敵人的？），這樣才能和其他恐龍合作打敗暴龍，國師起先也是反對，後來當他知道王子在地窖中取得建築城堡的方法之後，終於決定幫王子們去說服先王了。

於是國師就隨著王子一行到議事廳去說服先王，只是先王說他在前次戰鬥中已經失去了先后及公主，所不讓他唯一的王子去冒險，而且先王的潛意識中就認爲根本沒有人能夠對抗 Rex 及他那些兇殘的軍隊。不過終於在大家努力勸說之下，先王終於無法堅持，終於肯放王子去完成這個重大的任務，並且先王派了 Thugg 隨身保護王子的安全。離開城堡之後我馬上帶王子一行往 Chamaar 去，向他介紹一名叫 Mungo 的勇士，這時我也暫時離開去做偵察。當王子們在 Chamaar 行動時遇到 Apatosaurus，他們告王子如果王子能在 Chamaar 建立城堡，他們就願意做爲王子以後旅途上的專用坐騎，王子答應他們之後，又在湖中發現了有 Mosasaurus 在那， Dina 說這種恐龍喜歡吃蘋果，正巧 Thugg 在旅行中有撿到蘋果（以後只要需要蘋果時，只要只到 Thugg 身上，他就會撿一顆蘋果給你。），就把蘋果都下湖中，果然 Mosasaurus 就跑上來了。王子和恐龍交談之後知道，在 Charmaar 的暴龍害怕『 Ehe in the strom 』。最後王子終於發現住在當地的土著 Chorrians 族，當他們的族長 Cong 知道王子要幫他們建立城堡，非常高興並且和王子同行。王子在 Chamaar 的旅途中，又發現另一種恐龍 Brontosaurus（雷龍），王子就送給他們一路倘在森林中所採的草菇（寬的那種）先和 Brontosaurus 作個朋友，然後就使用笛子說服恐龍幫忙建立堡壘，Brontosaurus 是答應了並且也開始建立城堡，不過他們說如果要堡壘更堅固必須要有 Triceratop 龍（三角龍）的幫忙。不過由於還沒見到三角龍，所以暫時王子把這事擱了下來。這時 Cong 送了王子一個『 Moon Stone 』當禮物，我也把我偵察的結果告訴王子。我在西北方 Uluru 山谷中發現一個叫 Ulele 的部落，所以我們就去找 Aaosarus 帶我們到 Uluru 去。


Aaosarus成爲代步工具

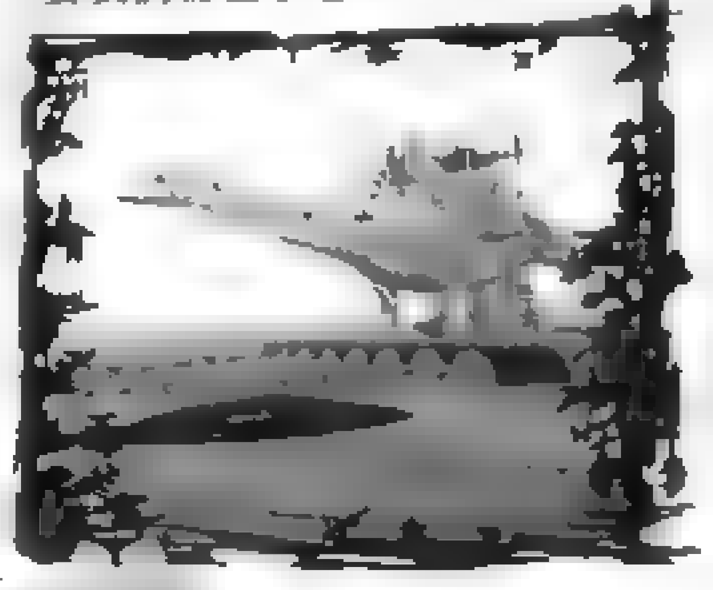
當大家抵達 Uluru 之後，我立刻飛到上面去做偵察的任務，王子一行在 Uluru 的右上角發現了 Ulele 族及他們的族長 Ulan，由於我們在 Charmaar 幫忙建立城堡抵禦暴龍的事傳開了，所以他們也要求王子幫忙他們建立一座城堡。王子又在湖中發現了 Mosasaurus，知道 Uluru 的暴龍群害怕『SKY Hmmer』，王子們又找到了住在 Uluru 的雷龍，讓他們開始建造城堡之後， Ulan 送王子另一片玻璃板作爲謝禮。Ulan 還說在 Uluru 西方住了一群 Kobu 族也需要王子的協助。不過我發現到 Charmaar 地區的土著正受到當地暴龍的攻擊，由於暫時沒有三角龍的援助，所以王子就說先回 Charmaar，幫他們把城堡建立在離暴龍較遠的地方。同時我也提醒王子有一種 Velocivaptor（維氏龍）不怕暴龍，而且還能和暴龍對抗。不過我們還是沒有維氏龍的資料，所以還沒有辦法說服維氏龍幫助我們，所以我們就先決定往 Koto 出發！

當我們到了 Koto 後，王子立刻找尋住在 Koto 的土著 Kobu 族人和他們的族長華拉瑪，他說她們爲了避開暴龍的襲擊而住在這，希望王子能幫忙建立城堡及說服維氏龍趕走此處的暴龍。這時候 Mongo 說 Ulele 族好像對維氏龍瞭解比較深，建議王子能回去問問 Ulan 族長。回到 Ulele 後， Ulan 說可以找他們族的守護巫師談談，守護巫師

說維氏龍非常的勇敢，他們會使用圖騰喚起一股神秘的力量消滅暴龍，不過這些維氏龍就像傭兵一樣，需要給他們金子他們就會為我們賣命打擊暴龍。 Mongo 這時也說在河邊可以發現金子，那真是太好了只要找出每個地區的維氏龍給他們黃金之後，再給他們圖騰那就可以幫我們解決暴龍了。守護巫師也給王子「Eye in the strom」，由於 Charmaar 正受到暴龍的威脅，所以王子就先拿了「Eye in the strom」救急。守護巫師還說之後還可以回來跟他拿「SKY H-mmer」，而且他還說他手中還有許多其他神秘的圖騰，只要王子能幫他找回三個祖先的面具，他就會再給我們其他的圖騰。謝過守護巫師之後回到 Charmaar 之後，王子先到河邊找黃金，再去尋找居住於此的維氏龍，給他們黃金及圖騰之後，維氏龍終於答應幫我們打擊居住於 Charmaar 的暴龍。

當我們解除了 Charmaar 的危機之後，我們回到 Koto 告訴麻拉瑪，終於麻拉瑪答應和我們合作，到山谷中找尋雷龍並且和雷龍合作建立城堡。這時麻拉瑪給了王子一個 Ulele 族的面具給王子當謝禮，麻拉瑪還說這是在 Koto 西北方山谷的某山洞找到的！王子想說也許那山洞還能找到其他面具，不過當我們去尋找之後只發現一個黃色的類似太陽的古物。王子就立刻回去 Uluru 把面具還給守護巫師，所以我們又跟巫師拿了「SKY Hmmer」解決的 Uluru 山谷的暴龍，再拿「Fire in the cloud」回到 Koto 找住在那的維氏龍，希望他們能幫忙擊退暴龍，終於讓 Koto 免於暴龍的威脅。由於這段時間我常常在觀察整個伊甸園的狀況，所以我也帶給王子這［三］地的維氏龍和暴龍的戰鬥中勝利的好消息，而且三角龍也陸續出現在這［三］地。

王子的下一步當然就去找這些三角龍的協助了！我們一行和三角龍談過才知道，原來三角龍特別喜歡吃樹上的鳥巢，不過他們搆不到。所以而我在飛行的途中常常發現樹上常有空的鳥巢，所以我們就回森林中採這些已廢棄的鳥巢，送給三角龍他們，雖然三角龍很高興不過他們相當不願意和雷龍一起合作，這時王子又沒輒了！ Mongo 這時又告訴王子 Koto 西南方有一個絕望之谷，那兒監禁了數千人，不過由於這個地方三面環山只能由水路過去。所以我們只有去找一種生活在水中的 Aquasarus 龍。所以我們去尋找 Aquasarus 首領 Narrim 的住處請求他幫忙。可是這傢伙認為他們沒必要為了人類冒險，他不太搭理王子的請求，因為他只認為人類中只有 Graa 才是朋友，當他死後他就不再相信任何人類了。這時王子想起他在 Tau 床邊拿的那把小刀不就是 Graa 的遺物嗎？他就拿出那把刀給 Narrim 看，告訴 Narrim 我們也是 Graa 的朋友，這時他才答應王子的要求，不過他說這途中會有許多暴龍出沒要我們自己小心。



從水路到達「絕望之谷」

果然中間無法避免一場和暴龍間的戰鬥，這一戰大家都沒什麼事，只是 Mongo 失蹤了，沒有人知道他是否死了，或是被 Rex 所俘虜。不過我們終於來到這個「絕望之谷」。當完我還是去做例行偵察，王子在谷中遇到一群人，其中帶面具的那個神秘人物告訴我們，此地原名「Tamara」，而她是此地 Tamm-nians族的族長 Tahloomi ，他告訴王子願意和王子一起為伊甸園未來的希望而努力，所以把族長的位子讓給 Fugg ，而她自己則跟隨我們一行人。 Thugg 在此遇到同一族的人，顯得相當的高興，根據他們之間的對話看得出來他們的確是同一族的人。當然王子也義不容辭的在此協助他們建築城堡抵禦暴龍， Fugg 就送的一把泥土給王子作為謝禮。 Tahloomi 說他們本來的目的地是 Cantura，但是在一場和暴龍的戰役中，她失去了「 Way-Stone 」，所以無法繼續前進。王子覺得 Tahloomi 所描述的「 WayStone 」很像我送給王子的生日禮物，就把那東西給她看。果然沒錯！我送給王子的禮物果然是 Tahloomi 口中的「 Way Stone 」。

不過當我們剛抵達 Cantura 時， Tahloomi 忽然脫下她臉上的面具，我們才發現的名字叫 Eve 而且是為女性。她說她帶面具的原因是因為 Tamara 這地方有重男輕女的觀念，所以她不得不掩飾她原來的面貌。但是 Dina 還是很擔心 Mongo 的死活，所以她決定自己再度回到 Tamara 去尋找 Mongo ，因為她意志相當堅定王子只好讓她獨自行動。而我們當然繼續完成我們應完成的任務。在此地左上方的島嶼我們發現了 Castra 族，族長 Cabuka （長得好像玩具！）要求我們必須帶 Dina 來，才同意和我們合作加入我們的聯盟抵禦暴龍。而且他竟然扣留 Eve 當人質。 Thugg 相當不滿差點就要和Castra 族打了起來。而 Cabuka 保證不會傷害Eve，王子想想還是需要 Castra 族的合作，所以

就暫時答應他，而把 Eve 暫時留在 Cabuka 那。所以我們現在必須回到 Tamara 把 Dina 找回來



Castra的族長

，當我們在 Tamara 找到 Dina 時，她仍說如果找不到 Mongo 就不回去，絕對不輕易離開！王子這時只好借用玻璃板的力量顯示 Mongo 已經被 Rex 殺害的景像讓 Dina 死心。這一招果然奏效，Dina 終於答應和我們回 Cabuka 那裡。回去見 Cabuka 後，他希望 Dina 留在那裡，而且 Dina 也答應了，同時 Eve 也被釋放回來。Cabuka 也答應協助王子及當地建立城堡，王子又去問居住於此的 Mosasaurs 龍，知道本地的暴龍怕『 Eye of the cyclone 』。當我們要離去時，Cabuka 說 Dina 想見我們一面，這時 Dina 給了王子另外一個 Ulele 族祖先的神秘番面具。族長也說要送王子禮物，不過他要王子回答三個問題：

1 What is the sign of the lifegiving master ？這時王子把在 Koto 山洞中撿到的那個類似太陽的黃色物體給 Cabuka 。

2 What is the sign of the shadow mistress ？這時把那個像月亮的　的東西給他。

3.What is the sing of the infant-bearing mother of all ？此時把 Fugg 送的那一把泥土給 Cabuka 。

答完之後 Cabuka 終於送了一片玻璃板給王子，而在此時 Eve 也說他們的祖先有一條歌謠據說可以改變三角龍不願和暫龍合作的觀念。所以我們一行又再度回到 Charmaar 、Uluru 、Koto 這三地重新說服三角龍協助幫忙興建城堡。果然沒錯。這些三角龍聽的 Eve 的歌聲之後，終於幫我們建築城堡了。然後接這王子又把 Dina 給的那個面具交還給 Ulele 的守護巫師，巫師依約要送我們圖騰，所以王子先拿了『 With and With out 』，把這個圖騰及撿到的金子給住在 Tarama 的維氏龍，再來又回去向巫師要了『 Eye of the cyclone 』，把這東西給了住在 Cantura 的維氏龍！

不過此時我得到了先王駕崩的消息，當然立刻報告王子，因為國師 Monk 正等著王子回去料

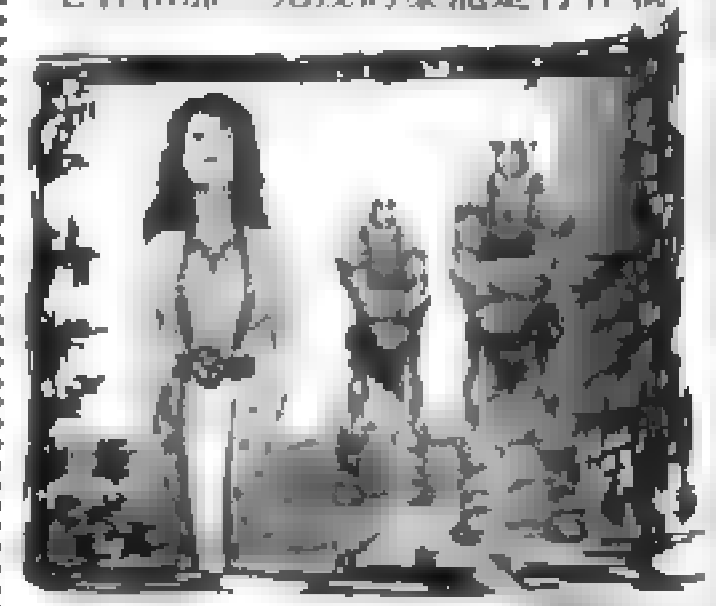


Embalmers內的女巫

理先王的後事。當我們回去 Mo 城時，知道他們把先王的遺體放在議事廳，王子立刻衝往議事廳去，國師也在那等著。Monk 要王子把先王的遺體送到 Embalmers 去舉行追悼儀式。這時王子也把放在先王身邊的遺物『 Hunting Horn 』給收了起來。我們一行把國王的遺體送到 Embalmers 之後，住在裡面的女巫說這個追悼儀式必須要有個自願者參加，一同進行死亡之旅才算完成。不過大家都『裝死』，而王子因為和先王流一樣的血所以不能參加。Monk 說也許可以考慮目前還在城中的 Jabber ，也許把『 Hunting Horn 』給 Jabber 他就肯參加死亡之旅。

王子聽了立刻火速回到城堡中找 Jabber 幫忙，果然當王子把『 Hunting Horn 』交給 Jabber 之後，他立刻就跟我們回到 Embalmers 完成追悼儀式。一段時間後 Jabber 終於完成儀式並且平安的回來了，這時女巫將一個 Ulele 族祖先的面具送給我們，而且還說她們曾經教過王子的祖先使用那些對付暴龍的武器，現在她也願意教給我們這種技術，不過只限於教給國王人。國師聽了立刻告訴女巫因為先王已死所以王子已經繼任為新國王了，但是女巫她們認為只有擁有『 Golden Sword 』信物的才算是國王，可是王子目前卻沒有這樣信物，我們只好打道回府好好的想辦法。

而我發現我們的北方有一個勇敢的皇后，她獨自帶著當地的土著和那些兇殘的暴龍進行作戰



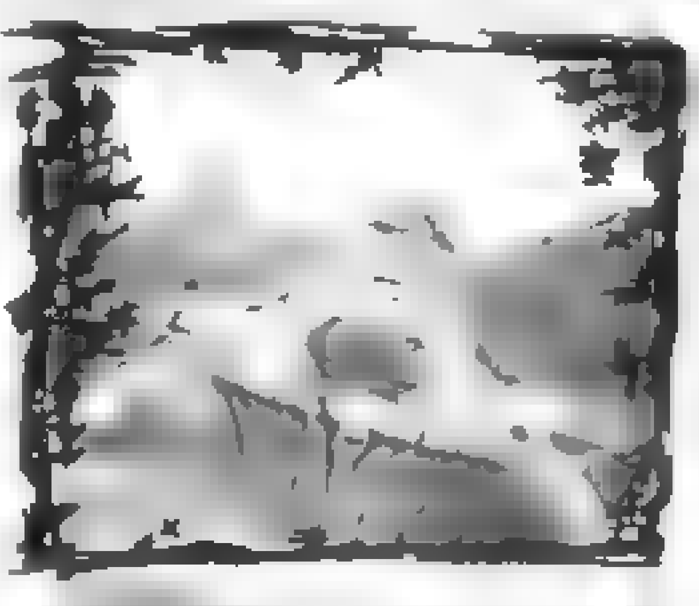
傳說中的戰鬥女王Shazia

，而且她們希望我們立即趕去協助她們，我立刻把這個消息告訴王子。王子很想立刻去，不過國師說追悼儀式上有最後一步仍待完成，必須到國師房中的棺木」面舉行，王子只好先完成儀式之後才向著北方的 Shandorra 出發。我們一到達時立刻就有當地的居民帶領我們去見這個傳說中的戰鬥女王 Shazia ，可是當國師見到 Shazia 時覺得相當奇怪，因為她帶著王室的項鍊，因為這個項鍊原本屬於王子的姊姊的怎麼會在 Shazia 的身上？王子於是問 Shazia 這個疑問，Shazia

說在前次暴龍攻擊MO城的行動中，由於先王過於懦弱而不敢出擊，所以先后便帶著她邀集的Cong 族人一起抵抗暴龍⋯。照這個看來，Shazia 應該就是王子失蹤多年的姊姊，而且我們還發現 Shazia 身上也有我們目前所需的『Golden Sword』。雖然 Shazia 已經知道了王子在其他部落的英勇事蹟，不過她還是希望王子能幫她建立城堡抵禦暴龍，這樣才能擁有黃金之劍的資格，而且她還說當我們消滅了Shandorra 山谷中的三群暴龍之後，她還會帶我們殺進Rex 最後的秘密巢穴。

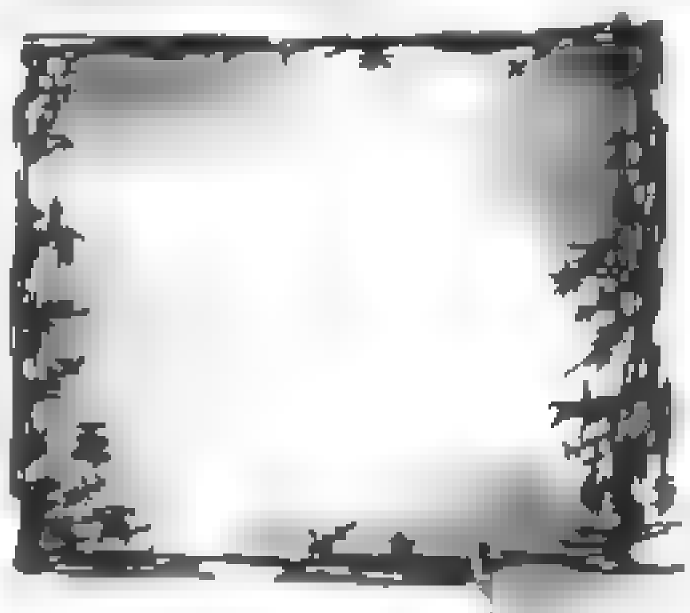
建立一些城堡對王子來說當然不是難事，很快的王子就讓建築城堡這件事在Shandorra開始進行了，當然 Shazia 也把『Golden Sword』還給王子。而且她還親自加入我們一起為打倒Rex 而努力。王子得到『GoldenSword』之後立即回到Embalmers，將劍交給女巫祭司以證明王子真的是繼任者王。女巫見了之後同意教導我們打倒暴龍的方法，而且送給我們三件打敗暴龍的致命武器 -『Rolling thunder』、『Chant of bells』、『Angry Gods』，她說必須有三位勇士同時使用這三種樂器才能嚇走暴龍。所以王子就把三項樂器分給他自己、女巫、Thugg 三人。同時王子也把女巫給的面具還給守護巫師。這一次我們拿了『River that Winds』蝴蝶以驅走在Shandorra的三群暴龍，當趕走第一群暴龍之後，王子又撿到一片玻璃板，當所有的暴龍都驅走之後，Shazia 告訴王子隱藏在『Golden Sword』中的秘密，而且希望大家再回到 Mo 城去解開這項秘密。

回去之後，知道黃金之劍和議事廳後面那些壁畫有關，到了那些壁畫面前，王子發現到 Rex 的畫中有一個小孔，於是他將劍插入孔中，然後那面牆竟然消失了，代之出現了一條密道，進入密道之後發現來是一個迷宮，Shazia說她還記得小時候走的正確路徑，她可以帶領我們走出這個地下迷宮（這時每走一步就和Shaiza交談一次，她會告訴你往哪裡走）根據 Shaiza 的指引我們終於來到一個秘密的藏寶室。裡面竟然有我近幾年來到處奔所所要尋找的『Egg of Deting』，找到它之後我必須把它帶回神聖的『White Arch』，可是偏偏祭師又出來攪局，說不能給我帶走之類的話，經過大家討論的結果，王子還是把蛋送給我，接著我們就回到議事廳去，然後我就帶領著我們一行人到我們恐龍族的神殿 -『White Arch』。



恐龍族神殿

回到神殿之後，我立刻把蛋放回神殿中，神殿的守護者為了答謝送回此物的功勞，送了我另一片玻璃板，而且告訴我要瞭解這些玻璃板的神秘力量必須到恐龍的死後的天堂 - 迷霧之谷請教始祖龍。我立刻把玻璃板交給王子，並且告訴他這些消息。可是人類如果要進入迷霧之谷必須服下『Root of Ages』，而這東西只有Cantura有，所以王子立刻帶我們回到Cantura去找 Dina，看看有沒有『Root of Ages』。拿到樹根後，王子就回到神殿前服用，王子說當他吞下時感覺昏昏的，接著就深處在一個神奇的地方，王子就獨自往前走碰到了始祖龍，不過始祖龍一開始對王子沒時麼好感，不過當王子把 Dina 祖父的海螺給始祖龍看了之後就完全改觀了！他告訴王子其實那些玻璃板原來是一個立方體，但是在很久以前因某種原因分裂成六片，王子目前擁有其中的五片，但是最後一片竟是在Rex 的手中，但是始祖龍又說除了集合這六片玻璃板所產生的神秘力量才能打倒Rex之外別無他法，當王子回到神殿之後，決定前往Rex的老巢去。



六片玻璃板組成的聖物

於是 Shazia 就帶領我們到Rex 的巢穴，王子一個獨自進入Rex 的宮殿中，王子在一進入Rex 的宮殿中的右邊房間中發現了那最後一片的玻璃板，王子就把這六片玻璃板組成聖物。然後就跑向坐在寶座上的Rex，想不到Rex一碰到聖物竟然連抵抗也不抵抗，巨大的Rex竟變成了一隻小老鼠逃逸。王子打敗了 Rex 之後立即跑出來告訴我們，我覺得現在是回到神殿去打破那顆蛋的時候到了！我們回到神殿之後，我覺得破蛋這個神聖的任務應該由王子來執行才對，王子也願意接受這件事，當王子把蛋擊破的那一刻，蛋中竟然沒有任何東西。這時我瞭解到這所代表的意義是未來伊甸園的發展是人類的天下，恐龍將會在不久成為歷史的陳跡，以後的人類只能經由故事知道我們恐龍一族的存在了。





史羅鎮

△聽大妹子言道，今天學堂要戰鬥測驗，所以拿了房間櫃子裡的藥草後就出門…怎麼有點暗殺壞去的模樣？

△先逛逛吧，雖然是自己住的村鎮卻好像初來乍到般的陌生…旅館內有一老婦找店小二去加條被子竟獲贈水果，可補充體力的。

△進入入羅學堂得到老師給的藥草和布衣後，由右方入口進入地道，接受戰鬥測驗之餘別漏了左上角（A）的寶箱，只要拿到箱內的校徽，右方往學堂出口的通道就會開啓。

△回到學堂時報說神殿正遭受大批魔族的攻擊，跟著老師和大夥人施展法術瞬間移動到神殿探究竟。



神殿

△一夥人散開與魔族搏鬥時，隨便找個對手即可，儘管勝算不大但惟有如此才玩得下去…如果在這時候駆身進入神殿的話，那麼整個世界都將改觀，因爲多線式的劇情將由此展開，正如大學聯考一樣，咱們只能選擇一校系來就讀…考得上的話…

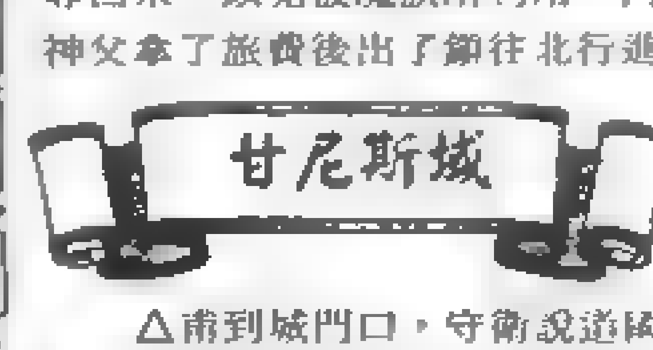


史羅鎮

△遭魔族擊潰被送回家裡，起身到教堂請教神父有關神示錄的詳情。

△神父正要派拉迪克前往神殿調查神示錄與失蹤鎮民的下落，他跟神父學過神術，同行的話好有個照應。

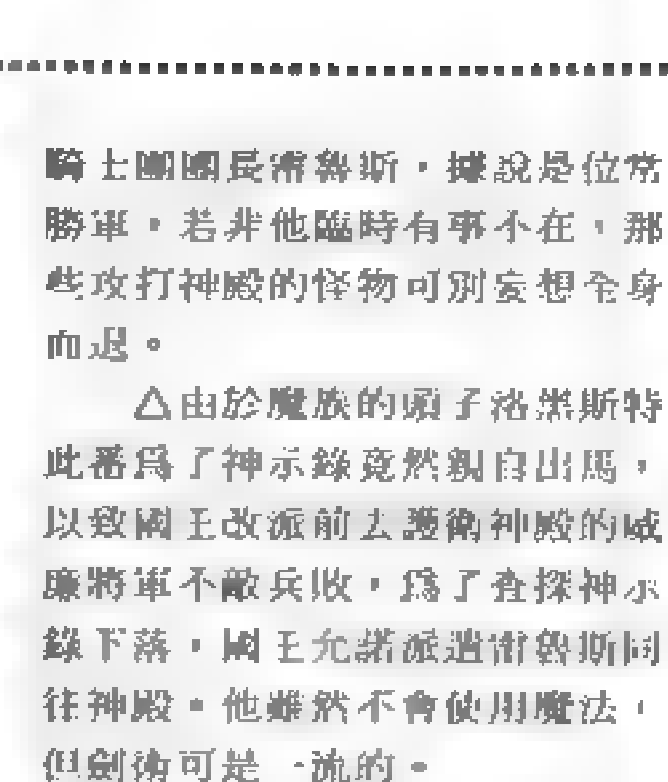
△在教堂內右邊的房間裡找到拉迪克，他強調必須在魔族解開神示錄的封印之前，將神示錄奪回來，以免被魔族所利用。向神父拿了旅費後出了鎮往北行進。



甘尼斯城

△甫到城門口，守衛說道國王已等候多時，警衛室有一警衛還送了把短劍。

△站在國王左手邊的是皇家騎士團團長衛魯斯，據說是位常勝軍，若非他臨時有事不在，那些攻打神殿的怪物可別妄想全身而退。



△由於魔族的頭子洛黑斯特此番爲了神示錄竟然親自出馬，以致國王改派前去護衛神殿的威廉將軍不敵兵敗，爲了查探神示錄下落，國王允諾派遣衛魯斯同往神殿。他雖然不會使用魔法，但劍術可是一流的。

神殿山道

△山道位於甘尼斯城東北方，到地下四層（D）時備有駐守山道的衛兵，到地下五層時，將F的石頭緩緩推落G的洞口，這將會撞毀地下六層I的堤岸。

△前進到K時有一巨獸把守通道，須打敗它才有去路，飲用K的泉水可恢復全員的體力。Q有一巨門，只要扳動一旁的開關即可往前走出山道。




由山道通往神殿

神殿

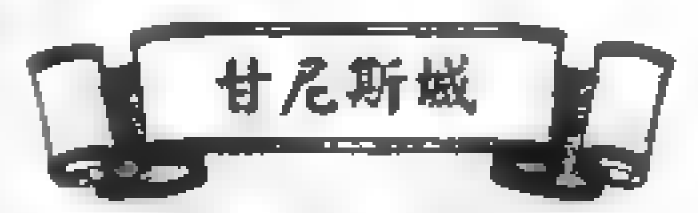
△一進入神殿會遭逢另一巨獸，但這一回它不會還手。巨獸走後還尋不著神示錄蹤跡，步出神殿時衛魯斯說道，前來神殿攻打魔族的鎮民可能被帶到魔極地了。

△魔極地位於遙遠的東南方海上的一塊巨大浮冰，相傳是百年前的魔界霸主卡弗利用強大的黑暗魔力所創，後來魔王被神族之王神殿帝用魔法封在地底的某處，而魔極地也未溶化。

△神殿帝於練成不死之身法

術的同時，也創造出另一個黑暗的自己，當時二人經歷了一番激戰，由於實力相當且又都是不死之身，所以一直分不出勝負。後來二人同時發現，在各自的身體上都有處相同位置的創傷無法癒合，這意味著自己的不死之身，是因為對方的存活而得以延續，只有在雙方同時擊中對方相同的要害時，才能置對方於死地。

△黑暗神殿帶集結了各地的魔物，自立為王並改名為卡那，洛黑斯特後來更延用了魔惨地，而有關詳情則都記載於神示錄上，據傳忘念塔上的先知也是神族之人，或可前往探詢。衛得斯言將先行離去，好歹總得向國王做番交待吧?!



△國王表示魔惨地必須搭船才能到達，可是魔族已經將所有船隻都擊沉了，而愛斯吉的小木舟也不足以橫渡大海，如今只剩下廢墟裡那艘船了。國王贈送皇家之鑰，只有它才開得了廢墟裡的船艙。

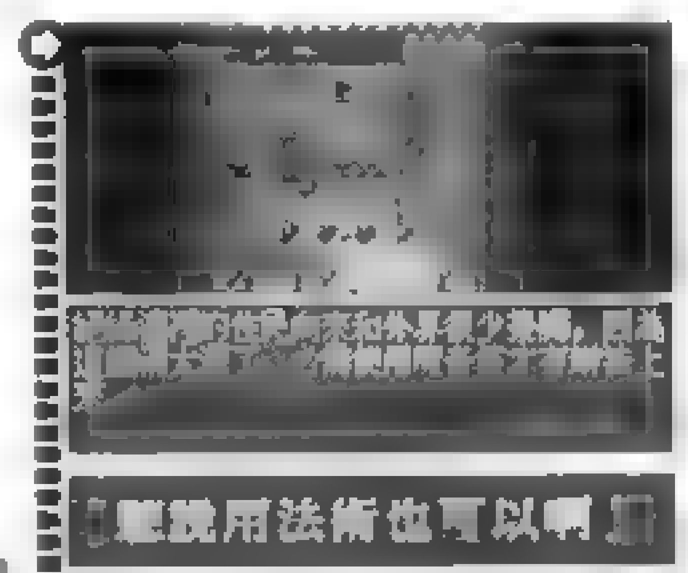


△位於甘尼斯城北方，村內有一逃難之人表示南特亞王國已經被魔族佔領了。而民宅內有名長者則贈予大地之鈴，這道具於戰鬥時頗為好用。

△聽說若能找到一名喚狼煙之人並說服他相助的話，對付魔王軍將更為順利。

△村子的西南方有處絕緣洞，山洞深處住著一群厭倦世俗之人，他們在裡頭建造了一個聚落，靠著捕捉洞內的生物為生。由於絕緣洞太深了，所以須得有魔脊笛才出得了洞。

△據說西北方的貝魯斯城有市集販售高級的武器和防具，先瞧瞧去。



聽說用法術也可以啊



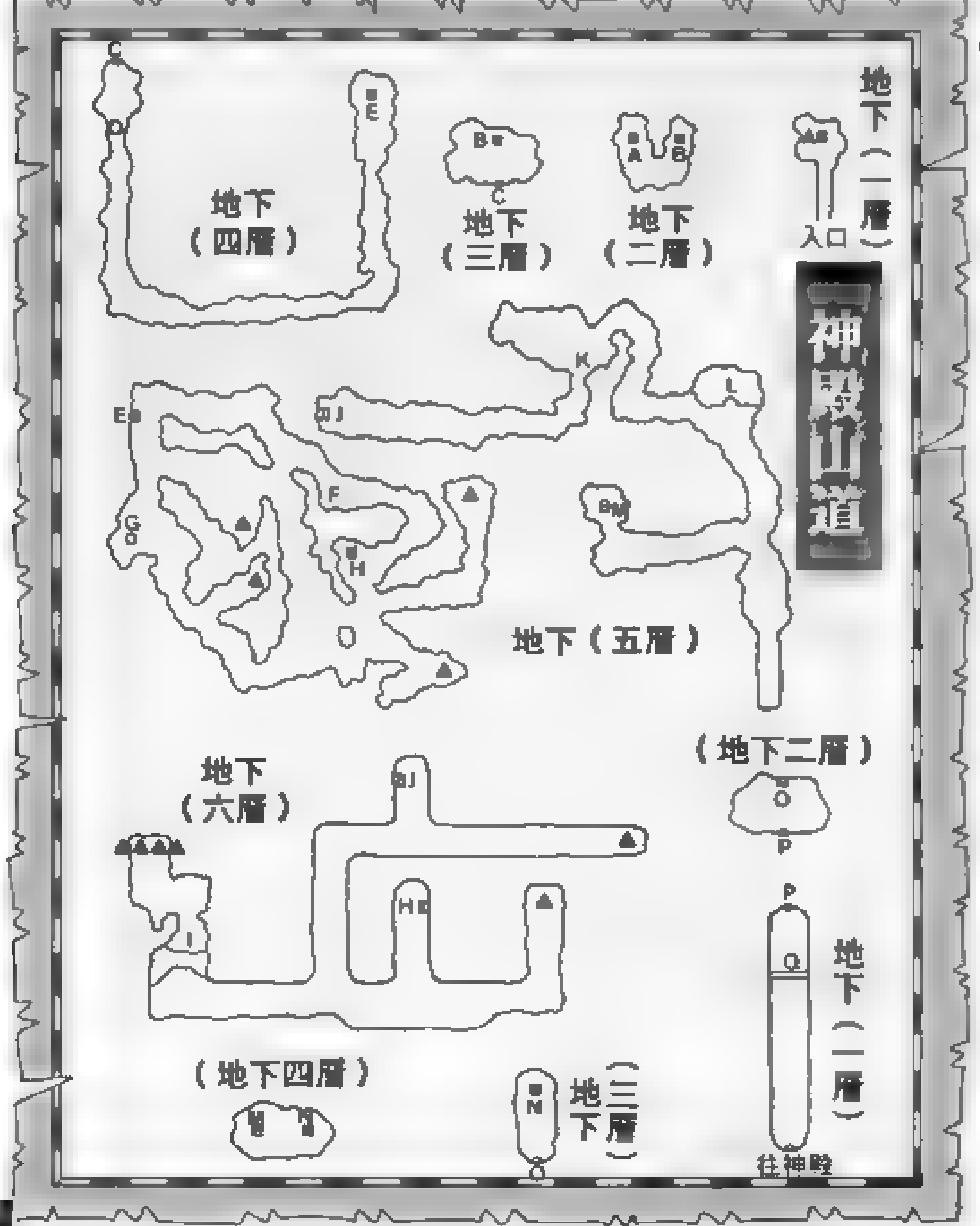
△高級是高級，但價格也夠嚇人的。聽說有一種鏡子會散發出和魔族一樣的邪惡氣息?!

△東方的依達村因為住了樹精無法耕種作物，所以此城的食物也就跟著水漲船高。東南方的瑯山湖原是觀光勝地，如今卻傳說有水妖作怪？

△絕緣洞內有條大河，絕緣村就在大河的對岸，通常都是使用風之鈴來傳達信號，村內的人如果聽見了鈴聲就會派船隻前來接應。

△到過南特亞城的人說道，記得在大廳中看到一個祭壇，不知是何用途？

△在一屋裡有幾位孩童說是撿到個鈴鐺，可能是強盜們掉下的，因為他們就是在那附近把妮娜給擄走的，妮娜就是愛斯吉的占卜師蓋米爾的女兒。給了一百元後，孩童唸了段口訣，而後一溜煙兒跑開了…轉身在牆角的木桶裡找到孩童口中的鈴鐺，原來就是風之鈴，而另一進房裡的大人也替小孩還了一百元。有了風



之鈴則可安心地進入絕緣洞。

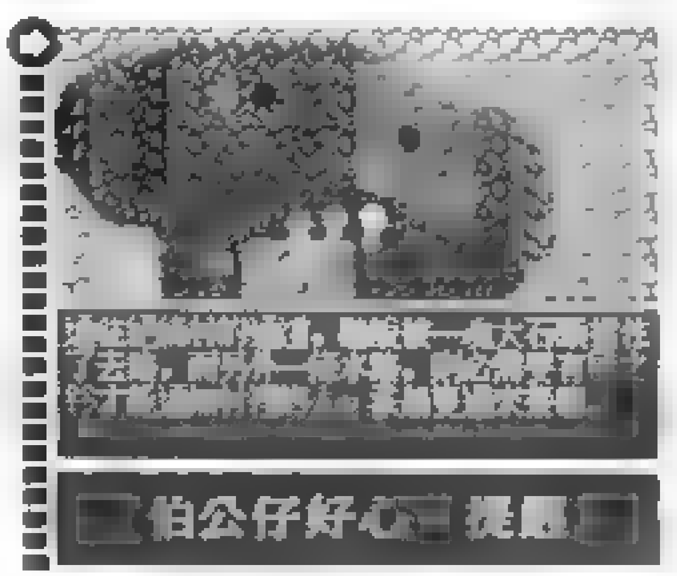


△由洞口一躍在底部落地後，先往左穿進A到臨時休息站，B的石屋裡頭有幾位神職人員，據說洞裡某處住著一位老者，相傳是絕緣村的前任村長。

△通往絕緣村的通道被一塊巨石擋住去路，而另外一條水路則必須有風之鈴才能通知村裡的人派船隻前來接應。截至目前已經有很多人被困在此，想要出去的路，除非能從強盜手中奪回魔音笛。其實，魔音笛的功能與法術「洛克內得」一樣能瞬間脫離迷宮，如果已經練就這項法術，那麼有沒有魔音笛就顯得不重要了。

△石屋C裡頭的老人大方的提供床舖充當休息之所，今後可隨時來此補充體力和魔法力。

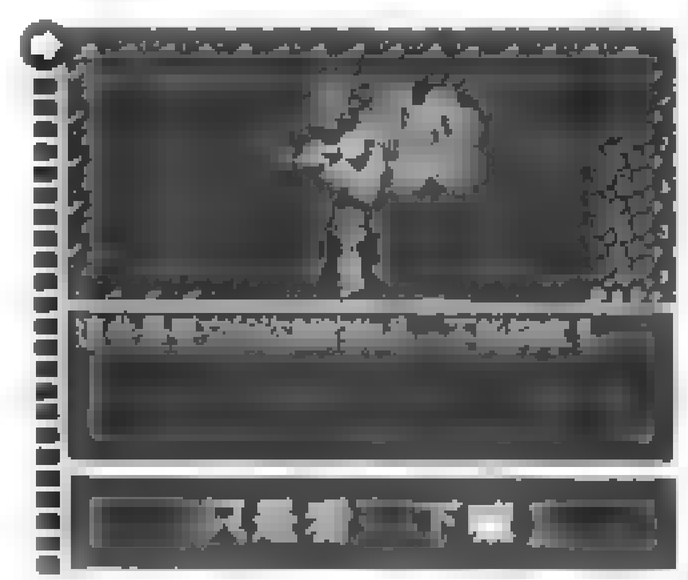
△走進D就真正步入絕緣洞了，飲用E的泉水可恢復體力，F有巨石擋住通道，走到G碰到一紅衣女子安迪娜，問及前任村長的去處，聽說他帶走一個卷軸，雙方一言不合大打出手，女子落敗逃走時由懷中掉下一風之鈴。



△洞內南方的H有隆起的土堆，上前刨開土堆後出現一條地道，裡頭住的正是絕緣村前任村長，但是卷軸並不在他身上?!I有一告示牌指示到J搖動風之鈴即可招來船隻。



△湊巧今天正是繳貢品的日子，這個月湊不上數目，村長正在家裡想辦法。村子的北方有兩個洞口，右邊是通往絕緣洞，而左邊則是通往盜賊的巢穴。瀑布前的女孩說右邊的瀑布旁有金屬物會刺傷腳，上前查看後搜出一把鋼劍。



△據村長言，盜賊約有兩、三百人，共有三位首領，大帽頭名叫狼婷，他是從小就在村子裡長大的，另二人是兄妹，男的叫赤眼魔，女的就是安迪娜。狼婷的父母都死在魔族手中，照理說是不會投靠於魔族的……村長口猶未畢，盜賊即前來收取貢品了。

△教訓了盜賊後在村長家中過了一夜，隔日依村長之言前往吉克家裡邀他一同前往盜賊巢穴，但吉克表示已將魔法力傳繼給女兒，徵得同意後邀得他的女兒蒂里莎同往剿匪。

盜賊之穴

△前行至C時，蒂里莎表示曾經來過，知道這兒有條隱密的通道，言畢時已撥開瀑布旁的通道D。



△穿過山道直到走出G，爬上一旁的石梯進入O即到達內室，左邊的牢房Q前見到狼婷遭到他的拜把兄弟赤眼魔因背地裡勾結魔族而囚禁於此，繼而又因找不到狼婷所收藏的卷軸，就將妮娜由貝魯斯城擄來。牢房鑰匙在赤眼魔身上，唯有打倒他才拿得到。

△進入R到綠林大殿打敗赤



盜賊要塞

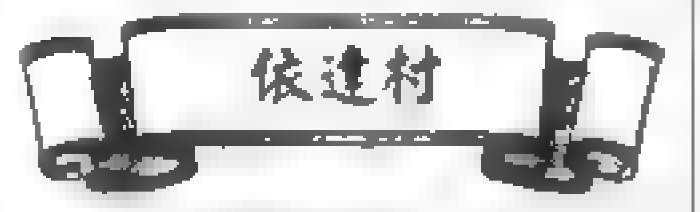
赤眼魔

入口

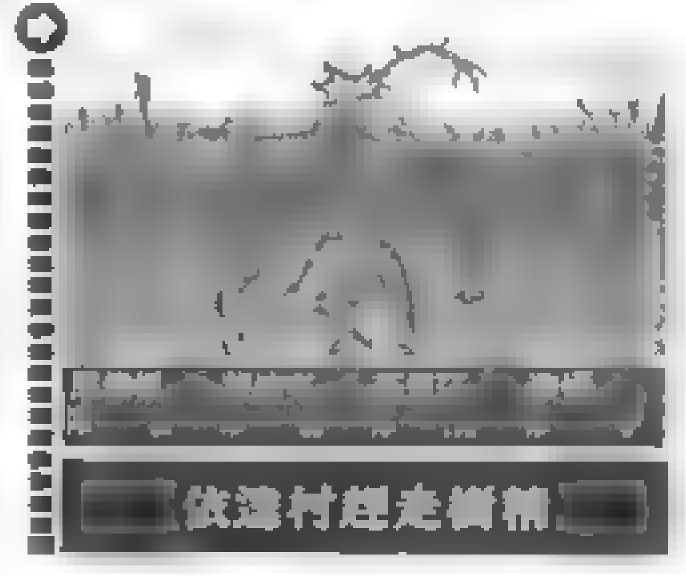
眼魔和安迪娜兄妹，拿到鑰匙救出狼烽和妮娜，狼烽答應陪同對付魔族而結束了盜賊生涯，妮娜則將牛神的小孩送回村子。

絕緣村

△此刻，連接絕緣洞的通道F上的巨石也消失了，村長致贈千元和隱身術卷軸，這時候，不管有無「洛克努得」法術，相信身上已有不少魔藥箱了吧?!



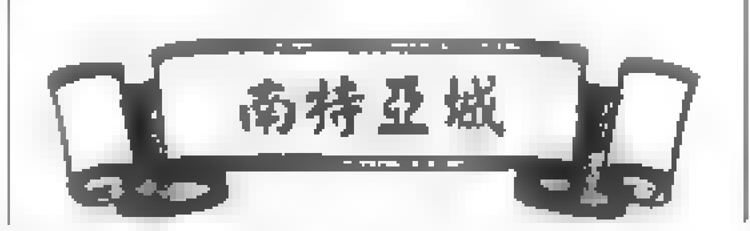
△稍事休息後該是為民除害的時候了，村內田間走道碰上樹精，落敗後倒也明理，說是要搬到加萊村東方的森林裡，臨走時由身上拔出一片葉子，經搗碎後播種到泥土裡可使作物恢復一片綠意盎然。

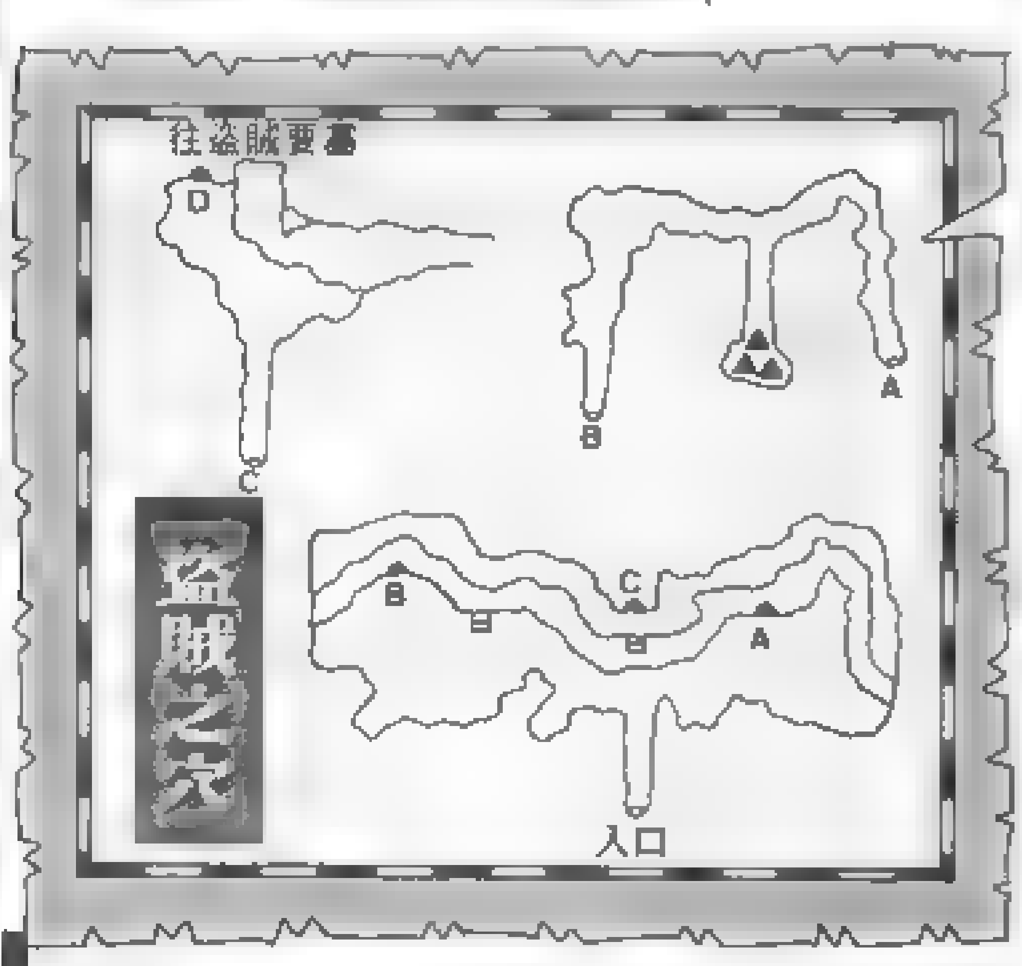


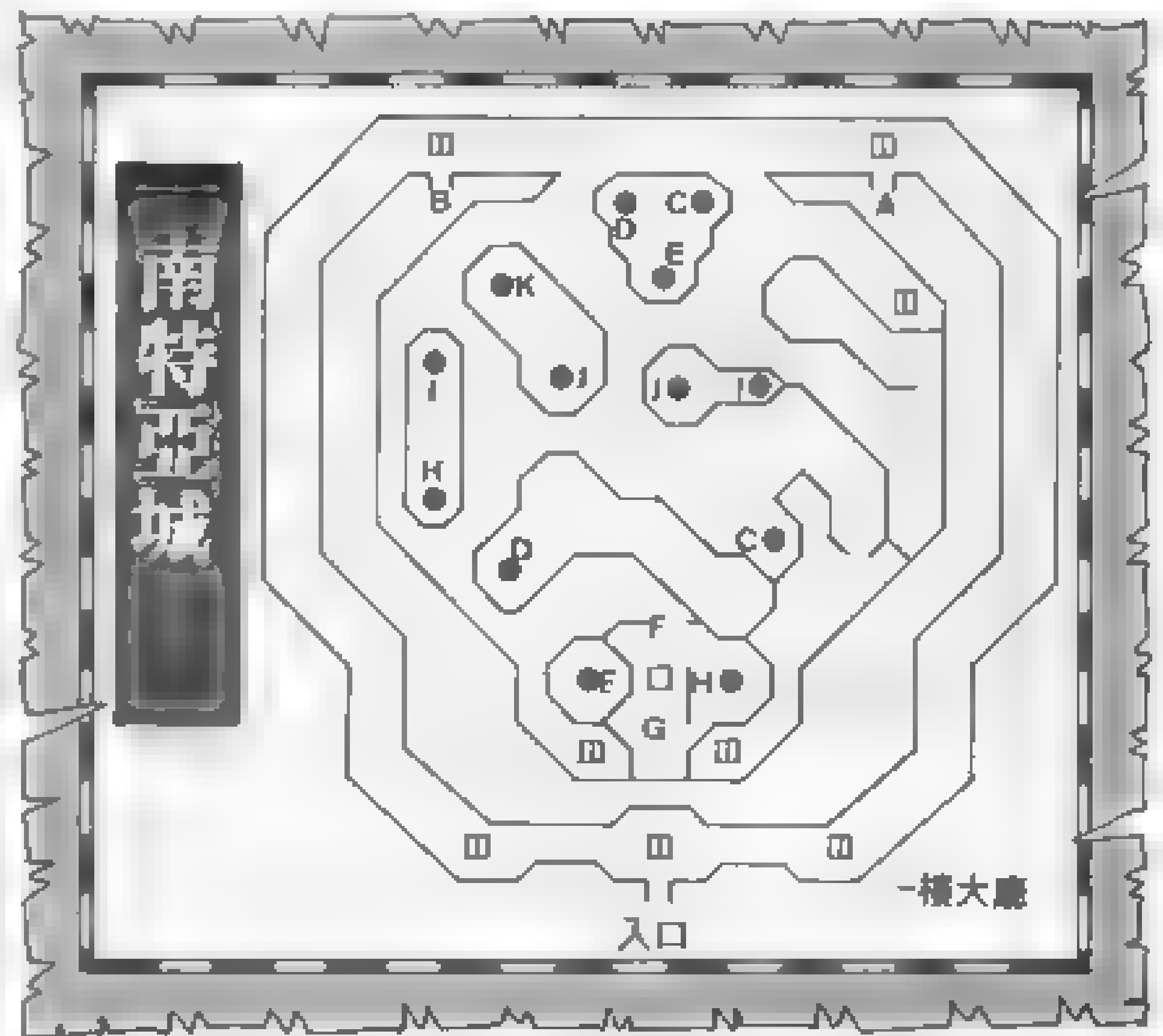
依達村趕走樹精

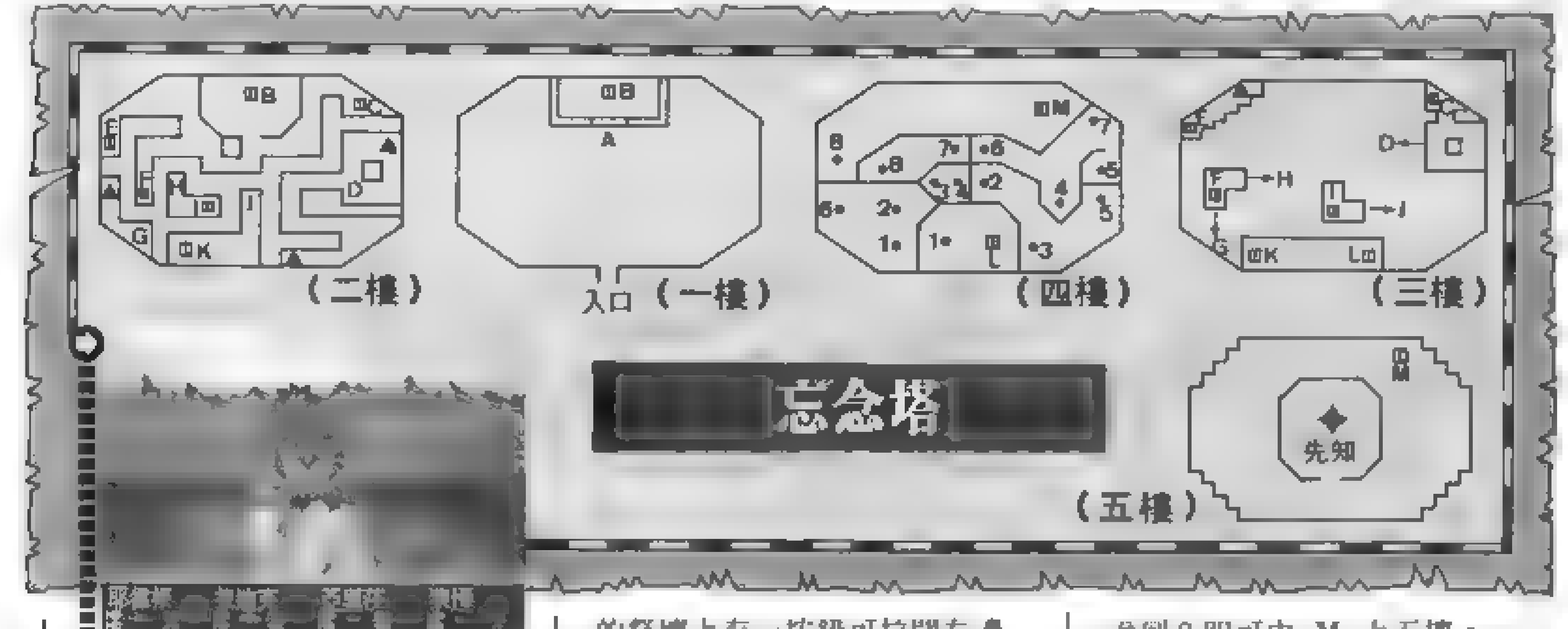


△由一進入位於貝魯斯城南方的環山湖即迎面碰上一群落荒而逃的居民，上前找到水妖並合力擊潰它。恢復平靜後，居民說東方海面上有一塊尚未開發的大陸，那兒住了很多原住民?!不過附近的食人族也委實不少。









環山湖教訓水妖

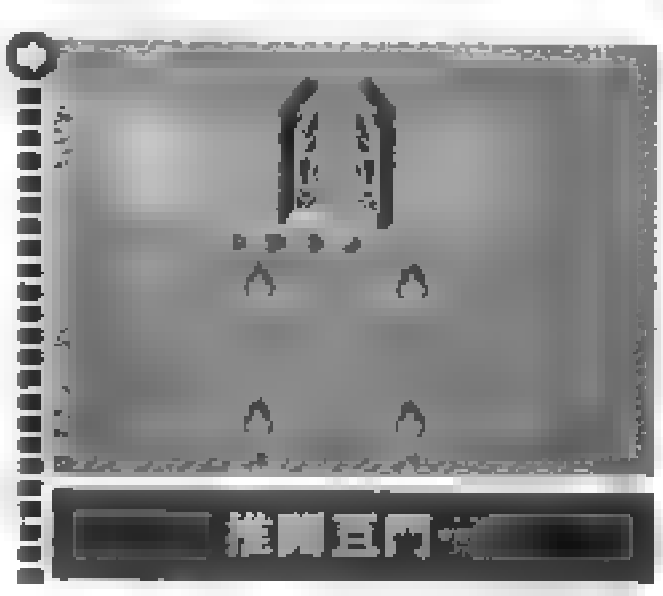
△此城已遭魔族佔領，行事須得謹慎。先繞到一樓大廳後方的A或B到一樓外關，由外關的階梯爬上七樓可找到閣廂，裡頭的寶箱多得會讓人傻了眼…當然啦，其中少不了箭怪和空的寶箱…必須在這堆寶箱中找到一面咒靈之鏡，將它帶在身上後，迷宮裡的傳送點才會發生作用。（其後在忘念塔亦需要咒靈之鏡，才能傳送。）

△進入 樓大廳中的F，G的祭壇上有一按鈕可拉開右邊H的暗門，經由 H 一路傳送到K，如此即可到達十二樓並找到死神，只要有能力打死死神即可得到封印羅盤…可別賣了它哦！



忘念塔

△位於依達村的東北方，推開一樓A的巨門即可上樓。二樓有些區域必須由三樓跳下才能到得了，只要依照箭頭指示方向往下跳即可定點跳落各個區域。上了四樓又有不少傳送點，只要傳送到8即可由 M 上五樓。


推開巨門

△上五樓後先是聽到先知和洛黑斯特的一段對話，待魔頭走後即上前面見先知打探魔極地。

△洛黑斯特在魔極地所建造

廢墟

地下一層　地下二層　一層　入口　二層　頂層

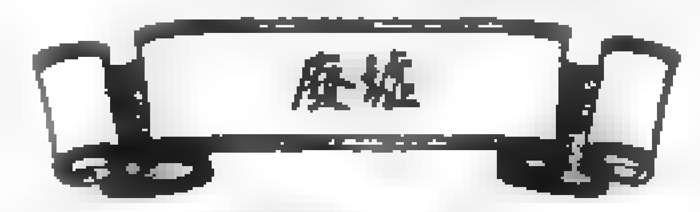
的魔宮，不僅四周被群山所環繞，即連魔宮的入口處都設下了結界，須和亞里莎恢復神族的能力並找到聖輝石，再到魔宮門口將二人的聖力注入聖輝石中方可破解結界。神殿帝提到過，只要拿到降世之前身上所配戴的貼身物品即可喚回記憶，靈魂就會離開佔用的軀體而形成另一個實體。二人降世前曾有婚約並交換了信物，分別是「奇跡之戒」和「天照耳飾」，這件物品被死文擊中之後，就往東邊的大陸飛去了。



阿爾加達城

△辭別先知後再往北到此大陸上的另一個王國，削一進城就聽說公主不見了?! 公主是位有名的考古學家，與甘尼斯王國的莫德利王子訂有婚約，此番出走難道與此有關？

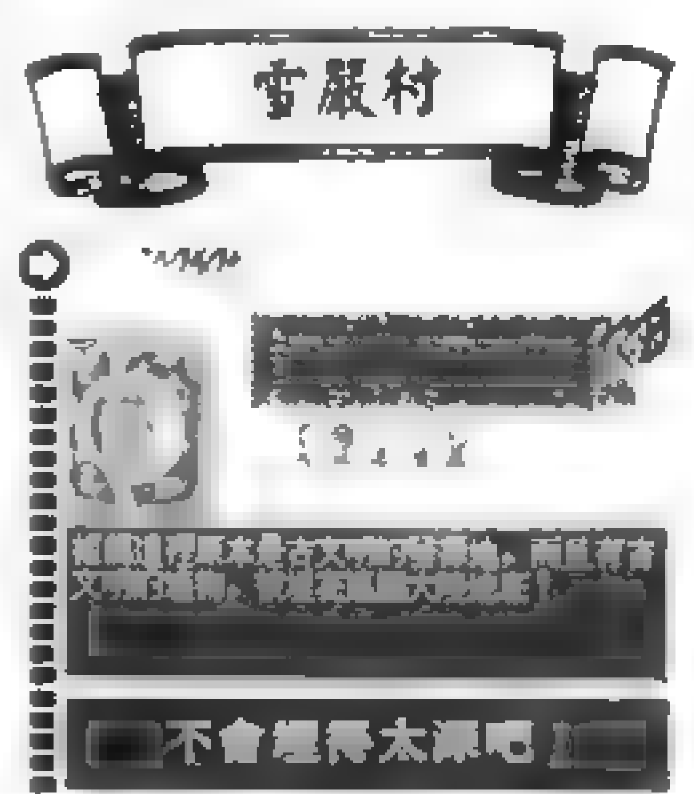
△有人曾稱在南方的雪嚴村附近看見一把劍插在雪地上，但是因為周圍圍著很多怪物，所以沒有人敢靠近。聽說古文明時代有一種叫做飛空艇的交通工具?!



廢墟

△逛遍了整個大陸，該去找船隻了。廢墟的入口位於環山湖的西邊，一路殺到頂層到 U 時，門上刻著精細的龍紋，想必就是甘尼斯王國的皇家標誌，用皇家之鑰打開它找到船隻後即可往南航向冰島。

雪嚴村



△位於冰島的東北角，相傳此地乃古文明的發源地，有古文明的遺物被埋在此大陸地底。古文明時代的人使用一種叫魔動石的能源作為各種交通工具的動力。

△經過吊橋在一屋裡的角落見有二只箱子，一時手癢拿了外頭箱子裡的惡魔匕首，旁邊站立之人嚷著要罰款，結果將身上的所有裝備都給拆了去…慌亂之下瞧見屋角有個小洞，索性由屋外牆角伸手進去拿另一個箱子的哭泣之盾…手癢之前先核算划不划得來。

△屋外有位孩童說是看到西南方的高原上頭插了把劍。



創世之洞

△雪嚴村外西南高原上的確插了把劍，但因群山阻隔，徒步上不去高原，所以先到島上西南方的洞窟瞧瞧。（此洞不太好找，請玩家多費心）

△進入洞內見一巨門，崇甲

創世之洞

（一層）

入口

（地下一層）

（地下二層）

地下（三層）

地下（四層）

莎提讓去問問先知，或許知道開門的方法。再跑一趟時別忘了將咒靈之鏡帶著。



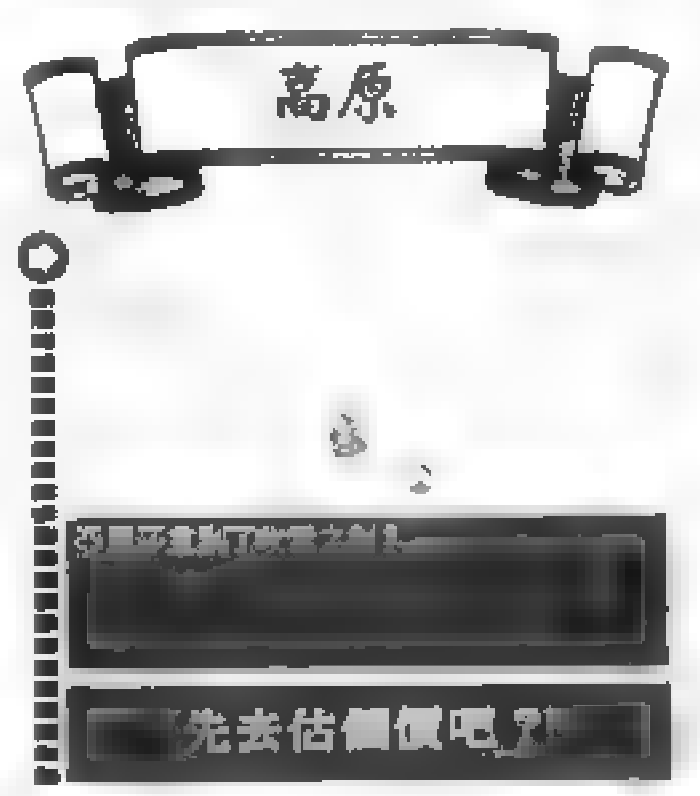
忘念塔

△創世之洞乃是先知所封的洞窟，裡頭有艘石船，裝上魔動石之後即可飛行。得到先知所給的太古之鑰。



創世之洞

△用太古之鑰開A的巨門，先在地下三層的D拿到魔動石後，再到地下四層的 K 找到石船，將魔動石放進石船旁邊的凹槽登時就成了飛船…起降之間須將魔動石帶著才有動力。



高原

△乘飛船在高原上降落後果真插著一把劍，正待上前找劍時卻被怪物包圍住…怪物落敗後即可拔出插在雪地上的吹雪之劍。



加萊村

△此村位於另一大陸上。地理位置在愛斯吉的東邊和神殿的北方。

△有村民在東南方的森林中看到妖精…聽說有位考古學家曾來過此地，還住在村長家裡，但村長表示考古學家只住了一晚，隔天就走了。

△上回地震時有人看到兩道流星劃過天際，一道是往東北方，另一道則往東飛去。據說是紅洞裡頭的空間發生了異常的變化，由於情況未明，所以村長便和啓偉村的村長二人合力將洞口封印起來。



妖精森林

△往加萊村東南方的森林瞧瞧是何方神聖去…原來是樹精喬遷到此地來了，致贈了它身上的世界樹之葉，原來樹精乃是世界樹，這葉子可使陣亡之人復活，也可以…四十助虎威，七十變活龍…由於一次只給一片，如果不嫌麻煩的話，可以先將葉子拿到寄存處存放，再空著手來再要一片葉子，如此重覆幾次，直到滿意了再由寄存處一次提領出來，有備無患的情況下，跟魔族火拚也就俐落多了。

△聽人說東邊有座島，不但炎熱，而且地底下還有隻火龍?!



啓偉村

△位於大陸的中央地帶，亦即妖精森林的東北方。

△有村民說流星往紅洞的方向墜落了，自從地震之後，紅洞有些地帶的空間已被扭曲，很容易迷路的。

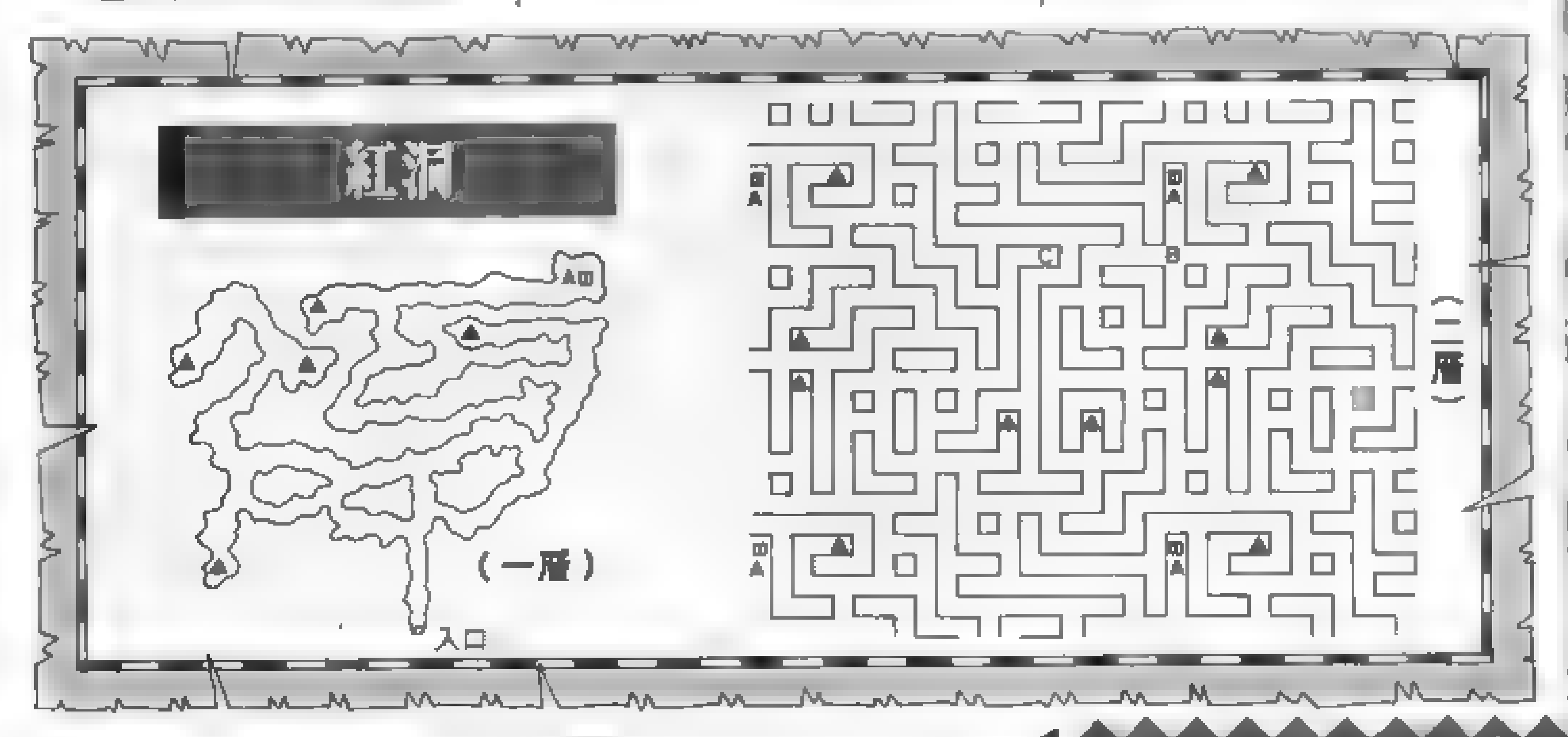
△村長表示村中有座祭壇具有解除物品上封印的能力，試著將南特亞城死神留下的封印羅盤拿到祭壇上試試，果真解除了封印並得到引導羅盤。

△往東北方的紅洞去嚐嚐「扭曲」的滋味。

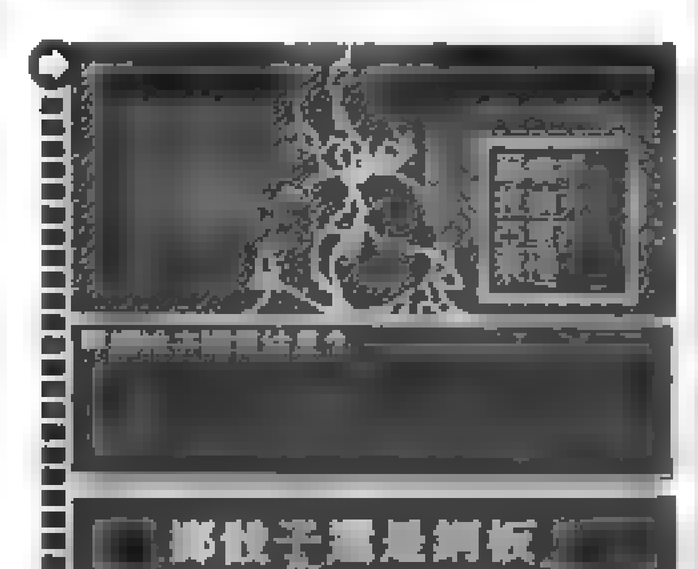


紅洞

△一爬上第二層後，在階梯A前即碰上結界，結合眾人之力擊破結界再往前到B時，空中傳來洛墨斯特的聲音，他透過水晶球的魔力使聲音跨越了空間，並傳送魔法再設下結界，這一回得犧牲隊中一人去碰觸結界，將所有的能量集中在一人身上，其它



人才能夠趁機離開…



那餃子還是銅板

△不管犧牲的是何人，此刻可以前往愛斯吉，到占卜師蕭米爾家中邀他女兒妮娜加入或者等甘尼斯城復活國王同意後再請雷魯斯相助。

△紅洞的第二層並非真的因地震而造成扭曲，而是一大片重複而無止盡的迷宮，只要走多遠迷宮就有多大，所有的階梯都是下去第一層的…當然啦，寶箱只能開一次，不會重複的…在衝破結界之後，到C的位置拿到奇蹟之戒後即可恢復神族的原貌…

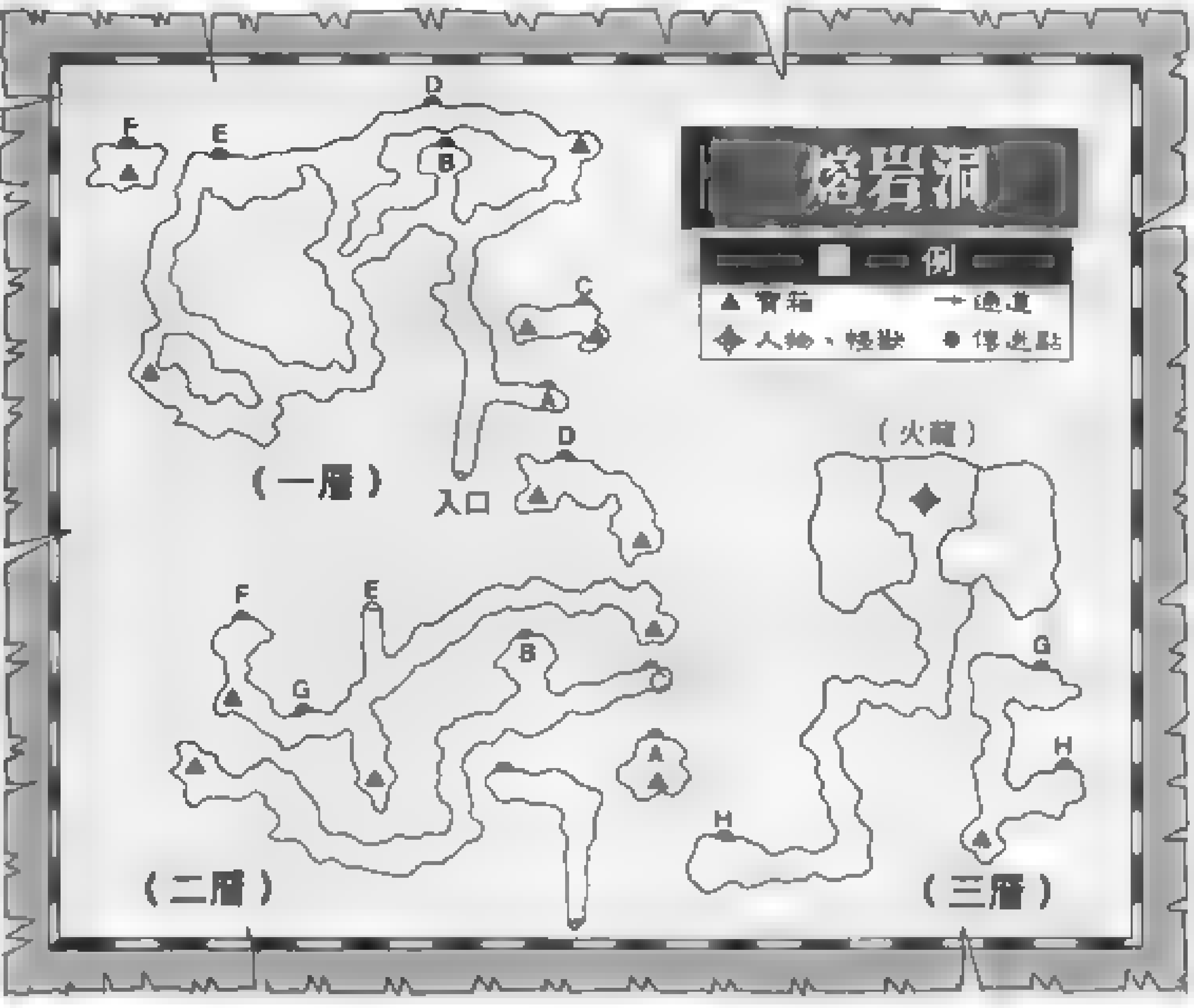


山中村

△此村位於紅洞東方的大陸上，旅館中碰到阿爾加達王國公主的侍女，說公主心情不好，正在附近徘徊。果然在半山上的亭邊找到公主…想當一回「抓耙仔」嗎？那就跑一趟阿爾加達城吧…

△旅館內另有一長者研究有關引導羅盤的資料，上前討教即可得知，引導羅盤是神族用來記憶某一特定地點而使用的，尤其是附近沒有任何明顯的特徵時更加有用，只要在村外空曠的地方使用它，即可指引出目的地的方向。

△村子的東北方有一個被群山所環繞的沙漠，聽說有一個洞窟和死火山的深處相連接，有人看到一顆流星往那座死火山的方向墜落。

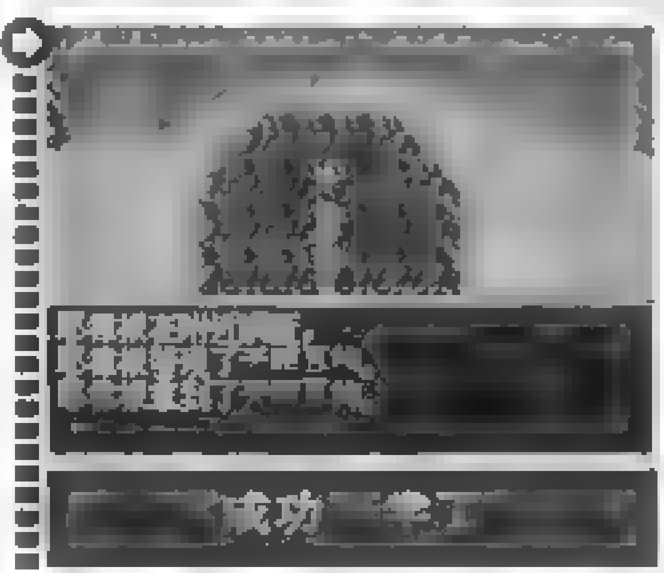




熔岩洞



力拚大火龍



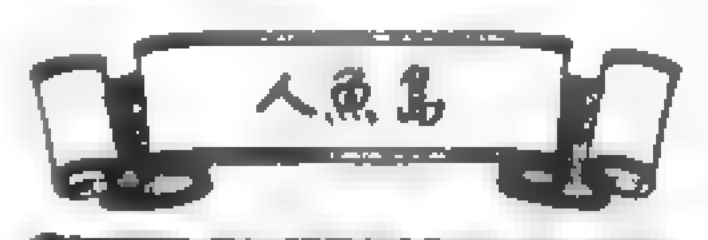
成功一半了

△在沙漠中找到洞窟入口，爬上第三層的底處見有些微的亮光，突然由半空中躍下一隻火龍…擊敗火龍後得到火龍血，上前再拿到天照耳飾後，亞里沙也恢復了神族的能力，並將另一個亞里莎所佔用的身軀送回絕緣村。



水之都

△由山中村搭船往西南航行即可抵達，聽說最近有很多商船都在人魚島附近被搶，人魚島則位於水之都和山中村之間的陸地



人魚島



人魚島找上人魚之王



好厲害的死亡密碼

△在島上登陸後見群山之間站有一巨獸，擊敗人魚之王後發現牠身上帶著一把銀豎琴，在戰鬥中使用這項道具可以補充全員些許的體力。



△如今只剩下聖輝石了，只要找到它即可直搗洛黑斯特的巢穴，但是從何找起呢？

△這麼說吧，創世之初一切都由零開始，而當世界毀滅之時，一切都終將回歸為零，所以先在位於神殿南方較大面積的小島上再使用引導羅盤，當找到縱、橫座標皆為零的地點，也就是聖輝石的藏身所在了。

△拿到聖輝石後往東南方的魔棒地前進吧。



△與亞里莎將神力注入聖輝石即可衝破結界，進入洞窟一路殺到第五層的Q時會遇上當初在神殿遇上的巨獸，這一次牠不會讓步的…

△終於正式和洛黑斯特交手了…洛黑斯特落敗後為魔王卡那所救，神族的領袖神殿帝和忘念塔的先知適時出現，神殿帝要眾人帶著神示錄先行離開，而他為了使卡那從世界上消失竟決定使用自爆咒文，犧牲了自己的生命…


奮戰魔頭洛黑斯特

△不久，阿爾加達王國的公主也被尋獲了，國王為了早日與甘尼斯王國締盟，所以決定提前舉辦公主的婚禮…洛黑斯特的事，總算是告一段落了…

洛黑斯特城

（一層） （二層） （三層） （四層） （五層） （洛黑斯特） 入口

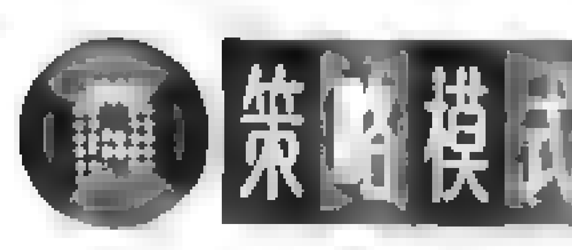
圖例
▲寶箱 ↑通道
◆人物、怪獸 ●[illegible]



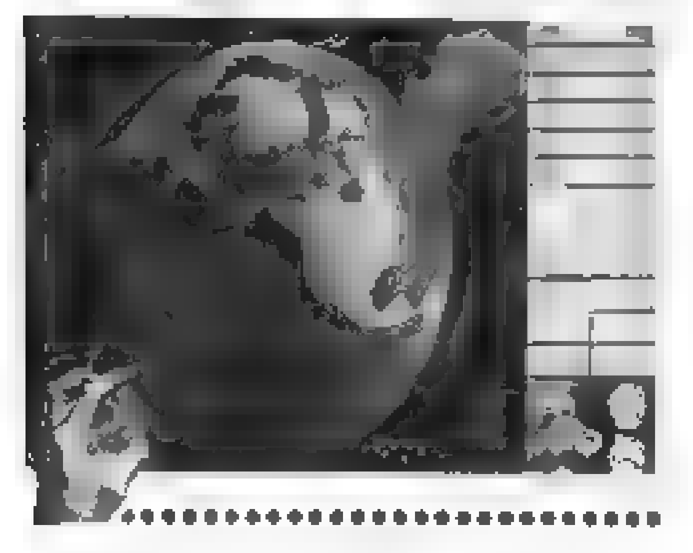


幽浮又回來了！不過這一次牠們可沒有從外太空飛來打斷高雄的電線，造成全省人停電；而是從深海裡伸出魔掌，襲向地球上的海岸城市及渡假勝地。當然，航行在大海上遊輪及貨船，更是提供牠們活標本的絕佳場所。身為 XCOM 的指揮官，你是否已經準備好接受再一次挑戰了呢？

雖然這一次的遊戲架構並沒有多大的改變，但是十餘種全新設計的異形和更為好詐的 AI ，保證會讓你再度深陷其中。從來沒有接觸這一系列的玩家，筆者建議你從較低的難度入門，以免遭到屠殺；至於已經攻上火星的老手，筆者建議你直接挑戰超人級會更「有趣」。對了！報告大家一個好消息，以往存檔常常毀損、錯亂的情形稍有改善，現在已經比較少發生了。接著就進入正題吧！







蓋基地是進行遊戲的第一步。在 XCOM Ⅱ中，似乎找不到一個地點每次玩都能偵測到最多的幽浮。『運氣好』的話，一個月就可能打下十幾艘幽浮；運氣不好可能一整個月都打不到任何異形的潛艇（別懷疑，筆者真的遇到過！）。雖然如此，筆者在重複玩了好幾遍後，認為把基地設在北大西洋及東海、南海都是不錯的選擇。不過如果你想再效法一代只靠一個基地就玩到破關，那是比較難的；有錢之後要趕快在其他的海域興建基地，否則很快你就會因為沒有生意上門又賺不到外快而破產了。

設立了第一個基地後，首先要建造一座大型的聲納站，否則偵測不到幽浮怎麼混飯吃？在出任務後，由於我方的武器太爛（常常打不死敵人），所以一定會俘虜很多異形回來，異形收容室（Alien Containment）也一定要早點蓋好。

有限的經費蓋完這兩樣設施之後，大概還夠請幾個科學家，為了不讓你的隊員因為武器太差而死傷慘重，就把這些錢全部拿去買科學家吧。隨著遊戲的進行，玩家應該會愈來愈有錢（不要說你每一次戰鬥都被異形打敗了？）；這時候就要趕快蓋新的起居室和實驗室，才能容納更多的科學家。

一般而言，第一個基地都是玩家研究的中心，所以大概要放三、四座的實驗室及兩間工廠；為了避免被數量龐大的戰利品壓死，一間的儲藏室是應當要有的。在其他的設施方面：短程聲納效果不好，不必蓋了！大型聲納是偵測幽浮的好幫手，有錢就蓋個四、五座吧；至於基地防禦設施及護盾，應該用不上；難道你沒聽過『攻擊是最佳的防禦』嗎？等一等！當你有錢可以亂蓋的時候，記得要留下一些空間給 Transmission Resolver 和 MC Lab 兩項重要設施，否則到時候你又得要再度拆房子了。

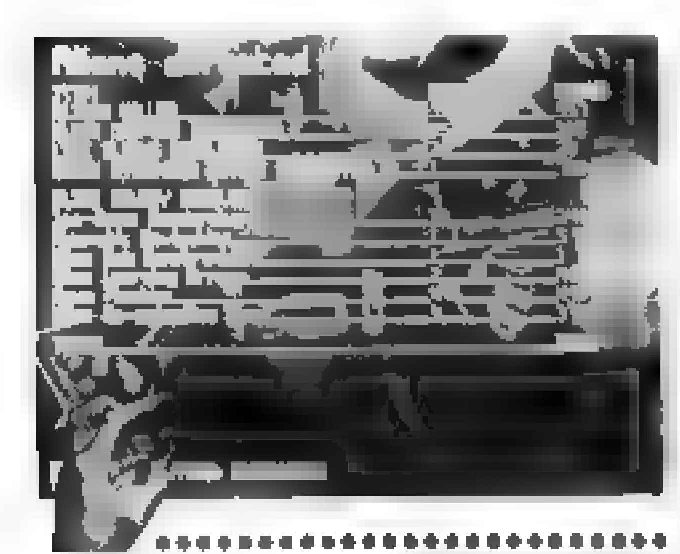


看起來《幽浮》也有點像『XX 大亨』。雖然一開始有一筆經費，但是三兩下就花完了，至於各國政府每個月增加的援助，拿去塞工作人員的牙縫都嫌不夠，所以別想要讓別人養，自己想辦法多賺些外快才比較實在。

外國政府的援助雖然不能讓你發財，但是卻是維持基地營運的一筆重要收入。這筆經費的增減是依據玩家每個月的分數表現而來，分數大量增加代表你的業績很好，各國政府在高興之餘，也會慷慨地多多捐獻；不過要是在異形基地附近的國家與其簽訂和平協定，那麼該國是再也不會贊助你的了。

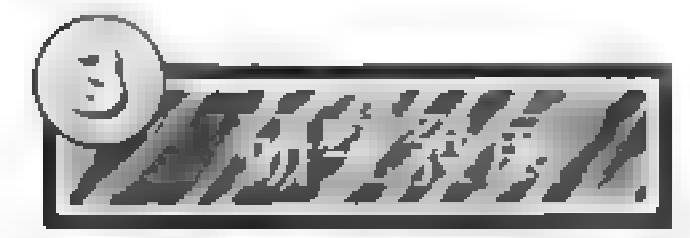
自己製造武器出售也是獲利的方法之一。當你沒有武器裝備需要製造時，大批養著的工程師就形成一種浪費；讓他們多少製

造一些東西出售，做點家庭代工，剛好可以補貼家用。在所有可以製造的武器裝備中，Craft Gauss Cannon 是最容易獲利的，沒事的時候就做一些來賣。



其實如果要賺大錢，多多出任務打異形是最快的方法；筆者玩超人級時，每次打異形的基地都會幹掉六、七十隻的異形，光是賣異形的屍體就可以賺將近百萬，簡直是發了一筆死人財。出任務最好賺的地方，在於可以搶回一大堆的異形武器；隨便一枝音波槍或音波步槍都能賣個十幾萬，如果撿到一堆 MC Reader 那麼更是發了！所以如果有聽到有人說打一座異形的基地可以賺一千萬，別懷疑，你沒有聽錯！至於在幽浮上面的一些飛行儀器也都能賣得不錯的價錢，但是有兩樣東西可不能隨便賣：Ion-Beam Accelerators 和 Zrbite，因為這兩樣東西都是新型潛艇必須用到又無法自行製造的。

Zrbite 是和一代中的 Elerium-115 類似的一種元素，地球上並不生產，但是新型的潛艇必須以它為燃料，新的人員護甲及異形的武器製造時也都必須用它。要取得Zrbite必須要從異形的基地或以它為燃料的幽浮上，有鑑於一代 Elerium 115 的取得非常不易，所以這一次玩家在被擊落的幽浮上也有可能找到 Zrbite。



研究發展一直是《幽浮》這套遊戲的重心，在 XCOM II 中當然也不例外。不過這次遊戲並未設計得很好，所以常常會發生某些科技被跳過無法研究的情形。各位在進行研究之前，最好先看一下《附表一》，以免漏掉某些科技。附表一是將比較有系統的科技整理表列，至於一般單項的科技及每一項科技最後研究出的基地防禦設施和盾，並沒有包含在其中。

遊戲剛開始時，玩家只可能遇到 Aquatoid 或 Gill Man 兩種異形及伴隨牠們出現的生化怪獸。筆者建議各位先研究 Gauss Weapons 及 Gauss Pistol 來對付這些異形就足夠了；不過如果撿到 Sonic 類武器的武器後，

（1）Gauss 類武器：
Gauss Weapons → Gauss Pistol + Clip → Gauss Rifle + Clip
→ Heavy Gauss + Clip → Craft Gauss Cannon

（2）Sonic 類武器
Sonic Pistol + Clip
+
Sonic Blast Rifle + Blast Power Clip → Sonic Oscillator
+
Sonic Cannon + Cannon Power Clip

（3）震盪彈及導向魚雷
Thermal Shock Launcher + Shock Bomb
+ → P W T. Launcher
Disruptor Pulse Launcher + Disruptor Ammo

（4）各類鑽子：
Calcinite Corpse → VIBRO BLADE → Thermic Lance
+
Gill Man Output
→ Heavy Thermic Lance

（5）各型潛艇
（A） →（1）Ultimate Threat
Lobster Navigator
→（2）Magnetic Navigation + Transmission Resolver
+ Alien Sub Construction
（B）
Alien Sub Construction （1）Displacers
+ →
Ion Beam Accelerators （2）New Fighter Flying Sub
→ New Fighter / Transporter
（C）
New Fighter / Transporter
+ → Latest Flying Sub
Lobster Commander

（6）各型護甲：
（A）
Deep One Corpse → Aqua Plastics → Aqua Plastic Armor
（B）
Aqua Plastic Armor
+
Ion-Beam Accelerators → Ion Armor
+
Deep One Terrorist
（C）
Aqua Plastic Armor
+
Magnetic Navigation → Magnetic Ion Armor
+
Ion-Beam Accelerators

（7）Molecular 科技：
Deep One Terrorist → M.C. Lab -> M C. Reader
M C. Reader
+ → M.C.Disruptor
Live Tasoth

（8）異形的最後陰謀
ALIEN ORIGIN → ULTIMATE THREAT → T'LETH, ALIEN CITY
+
LOBSTER COMMANDER

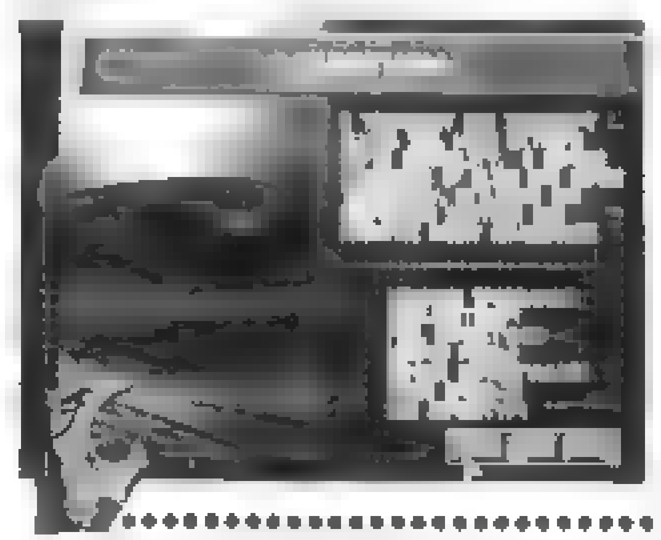
（9）其他研究
（A）任何活的異形 → ALIEN ORIGIN
（B）異形的Medic → 各種異形的資料
（C）異形的 Technician → 各式潛艇的資料
（D）異形的 Squad Leader → 各種任務的資料
（E）任何活的異形 → 該種異形的資料
（F）任何異形的屍體 → 該種異形的解剖資料
※ 人員用武器大多從任務中搶回來就可以研發了



就要先研究這些武器；因為更強悍的異形很快就會出現了。這時候不管用的 Gauss 類武器就先不必再研究了。

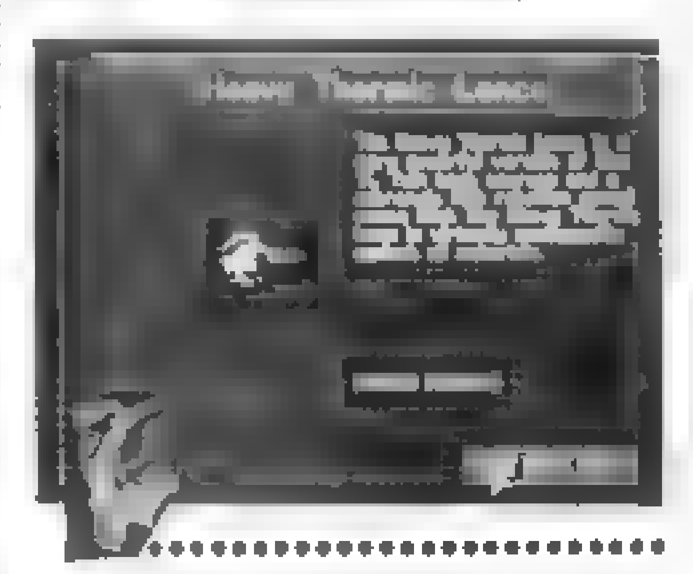
玩家一開始要帶著一批裝備，拿著爛爛的武器和幾乎百發百中的異形作戰，實在不是普通的吃力。所以不妨先研究異形的手榴彈（Sonic Pulser），反正射不準就丟手榴彈嘛！只要能幹掉異形就好了。熱脹彈（Thermal Shock Launcher）也應列為優先研究的項目，要抓活的異形回來研究可少不了它。

研究完這些武器後，玩家有兩個方向可以選擇：一個是先研究 Deep One Corpse，開發新型的護甲；另一個選擇則是研究 Deep One Terrorist，朝 MC Lab 的研究前進。有一點要注意的是，如果玩家在研究出 MC Lab 後，基地內並無 MC Reader存在，那麼將會無法研究 MC Reader；連帶也會無法研究 M C Disruptor。這對整個遊戲的進行有著非常不良的影響，所以在研究MC Lab之前千萬要檢查一下。



潛艇的研究不必太早進行（沒抓到 Lobster Navigator 也無法研究），BARRACUDA 到後期還是可以攔截到大多數的幽浮。倒是潛艇武器的研究可千萬不能落後，否則到了一四月之後，你只能看著打得到了的幽浮一架架地飛去。在潛艇的武器中 Sonic Oscillator 是最好用的，不但威力大、射程遠，彈藥數也相當充足；不過在研究這項武器之前，必須先將所有的 Sonic 類的武器和彈藥都研究完。

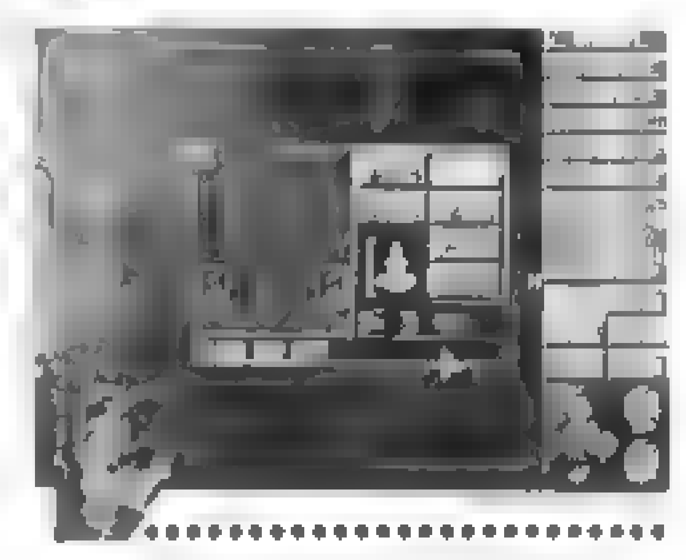
在人員護甲方面，Aqua Plastic Armor 是最容易研究的護甲，雖然防禦能力不強，但是也聊勝於無。Ion Armor 則是第二級的裝甲，防禦的能力有大幅度的提升，但是不能夠飛行，而且研究的過程相當曲折離奇，不過沒有研究它依然可以研究更新型的護甲。Magnetic Ion Armor是這一代的飛行裝甲，如果能夠抓到 Lobster Navigator 的話，要研究就很快了。Magnetic Ion Armor 的防護力超強，有時候被敵人用音波砲打到也沒事；穿著它如果還會被異形打死，你就該好好檢討了。



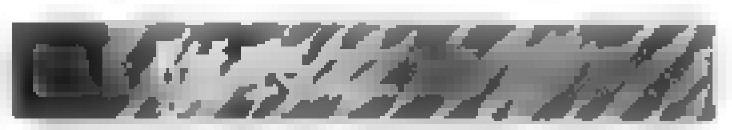
在其他的研究項目中最令人高興的，莫過於令人期待已久的近戰用武器終於出現了！這一次遊戲提供了一種鑽子，不但威力大，而且耗用的時間又少。現在你也可以偷偷地走到異形旁邊「咬」牠一口，接著看牠發出慘叫後而倒地。這些鑽子中最強的重型熱能鑽子來對付難纏的龍蝦人非常好用，只要輕輕鑽一下就可以解決一隻了，筆者常常躲在異形基地的角落裡，一次鑽個兩隻的龍蝦人。



附表二是我方潛艇的基本資料，附表三是我方潛艇武器的資料，附表四則是異形潛艇的詳細資料，筆者把它們整理出來供各位參考。



從這些資料中可以看出，我方武器的射程都比異形的差上一大截，但是在實際戰鬥時並沒有這麼大的差距，不知道是不是計算的單位有所不同。筆者在實戰時發現，Sonic Oscillator 似乎比大多數異形武器的射程還要長，在保持 CAUTIOUS ATTACK 的時候，除了「無畏級」運兵艦（Dreadnaught）以外的異形潛艇都沒有反擊的能力。



潛艇名稱	艦速	損害承受力
TRITON	790	160
BARRACUDA	2400	120
MANTA	4600	400
HAMMERHEAD	4030	960
LEVIATHAN	5400	1250

附表三

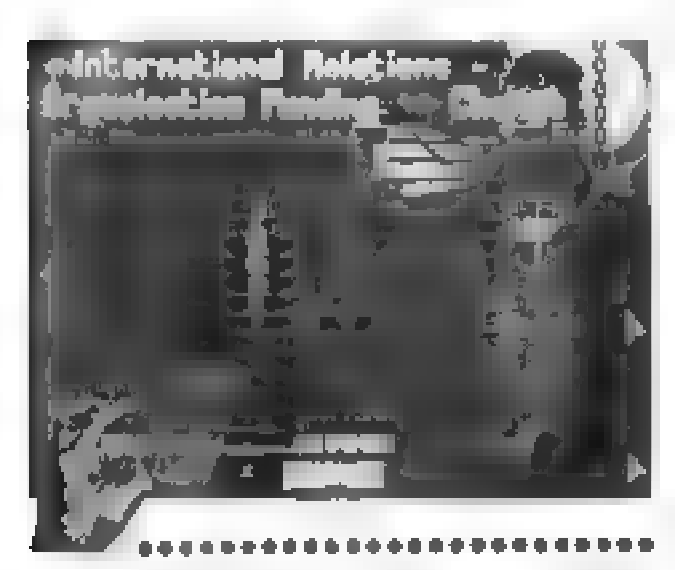
潛艇武器	威力	射程	準確率
Craft Gas Cannon	15	8	25%
Ajax torpedo	60	32	70%
D L P torpedo	110	50	80%
Craft Gauss Cannon	90	20	35%
Sonic Oscillator	150	55	50%
P W T Launcher	200	60	100%

附表四

敵人潛艇名稱	潛艇檣速	損害承受力	武器威力	武器射程
Survey Ship	2000	60	0	0
Escort	2800	300	30	104
Cruiser	2600	300	25	280
Heavy Cruiser	3800	450	60	160
Hunter	4500	500	50	144
Battle Ship	4200	1400	140	400
Dreadnaught	4500	3400	120	480
Fleet Supply Cruiser	3400	2000	70	304

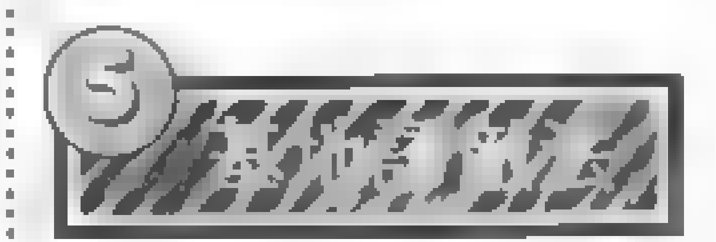
應該是它們武器射程較短的緣故吧？所以在追擊異形的潛艇時，採用 CAUTIOUS ATTACK 是最安全的攻擊方法，而且也不會對異形的潛艇造成太大的破壞，只要配備兩門 Sonic Oscillator，包你連異形的戰艦（ Battle Ship ）也能打下來，不過你可能要打上十幾發的彈藥。

玩過一代的玩家都知道要避免在夜色中與異形戰鬥。而二代的異形更加奸詐，在敵暗我明，人員視力又大幅減弱的情況下與異形為敵，實在是不智之舉。為了要避免出到夜間任務，玩家要控制飛機出發的時間，使它到達目的地的時候剛好是白天。一般而言，異形騷擾陸地或船隻的任務都只有幾個小時的時間，所以玩家可以讀出存檔，在事情發生前的幾個小時就先派飛機飛過去，否則異形跑掉了會被算是任務失敗，月底會被扣很多分。至於被擊落的幽浮通常都要一天甚至兩三天的時間才會消失，玩家可以挑選比較適合的時機。而且最大的好處是不出這些任務也不會被扣分，只是拿不到幽浮上的戰利品而已；如果你發現潛艇是艘大艘的，筆者勸你還是不要出這個任務好了，因為這筆錢實在不怎麼好賺。

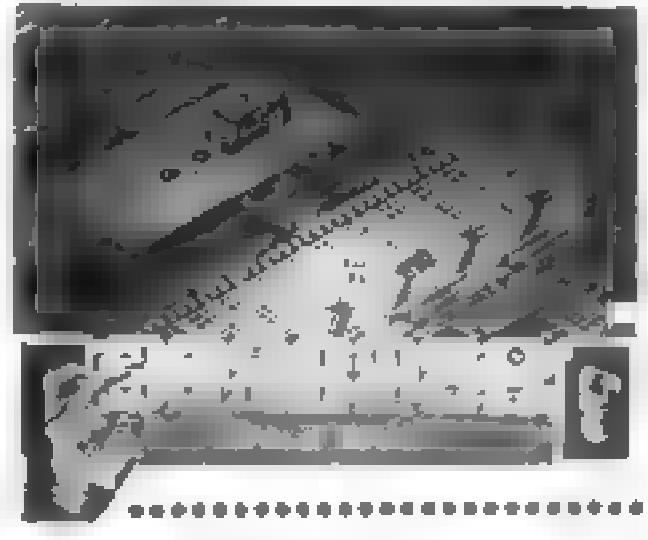


為了解除異形的威脅，找出牠的基地是很重要的。要找出異形的基地並不難，用以下的一些方法很快就可以找到了。首先，如果你一直看到幽浮出現在某個固定的地區，慢慢地飛行甚至着陸，代表異形即將或者已經在那裡建立基地了；隔一段時間後派飛機去附近偵察，應該都會有所發現。從分析圖表找出異形最常出沒的地點，也有可能會找到異形的基地。另外一種方法則是從每個月的『成績單』和現金收入表中可以看出，和異形簽定和約不再贊助你的國家，在它附近的海域一定也有異形的基地。

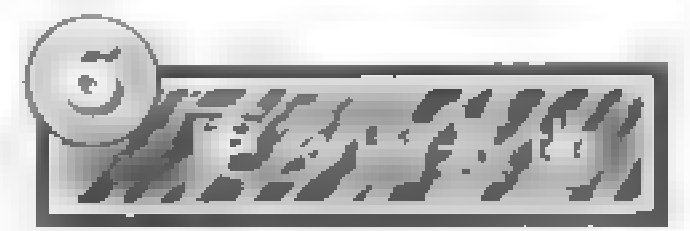
建造TRANSMISSION RESOLVERS 後，從電波中查看任務為基地補給的幽浮，其目的地也可能有異形基地的存在；至於任務內容為『基地擴展』的，表示異形很有可能在該地建造新的殖民基地。TRANSMISSION RESOLVERS的用途非常類似一代中的 Hyper Wave Decoder，不但偵測到幽浮的機率非常高，而且還可以把幽浮的大小、種類、任務性質目的地及搭載的異形種族等資料，都調查的一清二楚。不過由於 TRANSMISSION RESOLVERS所探測的範圍有限（似乎涵蓋不到三分之一的地表），所以應該在各個基地都興建一座；有了功能超強的TRANSMISSION RESOLVERS 後，大型的聲納就可以拆掉，為你節省一筆不小的開支。



『引誘異形來進攻基地？』沒有錯吧？別懷疑，這是必要的步驟，尤其是當你想研究某一項科技，但是又抓不到需要的異形，那麼只好這樣做了，這種情況在要研究各種鎖了卻又遇不到 Calcinite 的時候最常發生。

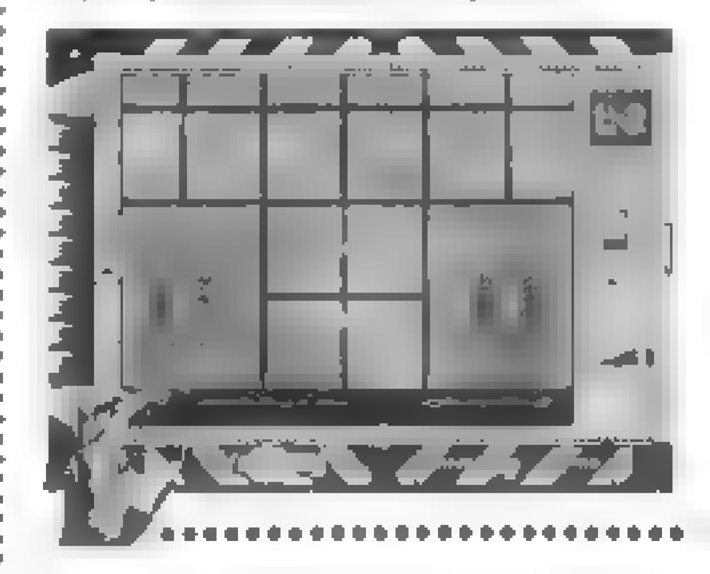


通常遊戲進行幾個月之後，由於你擊落太多的幽浮，所以異形會試圖找出你的基地來摧毀，以消心頭之恨。如果一直有小型的異形潛艇出現在你的基地四周盤旋，代表異形可能在搜尋你的基地了。如果你放任這些幽浮擊落，那麼基地可能好一陣子都沒事；但是如果你都不理會這些偵察的潛艇，不久以後異形就會派牠們最強的戰艦來拜訪你了。如果你不想要進行基地保衛戰，那麼在每次有偵察地區小型潛艇來偵察時，就得將它們全部擊落。遭到異形攻擊的基地中如果有 XCOM 的隊員，那麼將要進行地面戰鬥；如果沒有，基地就直接算是被異形摧毀了。



第一個基地的建設空間有限，而且聲納所能偵測的範圍也不大，有錢之後就要建立更多的基地。新的基地是以擴大偵測範圍為主，所以大概要放五、六個大型聲納；另外也要蓋一、兩個 SUB PEN 以供攔截機或運輸機使用。基地設立的地點不要太過集中；最好能遍佈四大洋，幽浮一出現就可以立刻攔截。利用地點來為基地命名，可以派飛機時才不會錯覺混淆。

在不同的基地最好要有兩隊以上的作戰人員和運輸艦，因為運輸艦在每一次任務結束後都要返回基地，即使補給還剩很多，也必須回到自己的基地補給，而將另一組的作戰人員可以放置在另一個基地，這樣就算一次擊落了很多的幽浮，依然可以從容不迫地一一收拾。



異形進攻基地的時候雖然沒有固定的出現地點，但是 AIRLOCK & SUB PEN 仍然是牠們的最愛，所以在建造其他設施時最好與這兩種設施保持距離



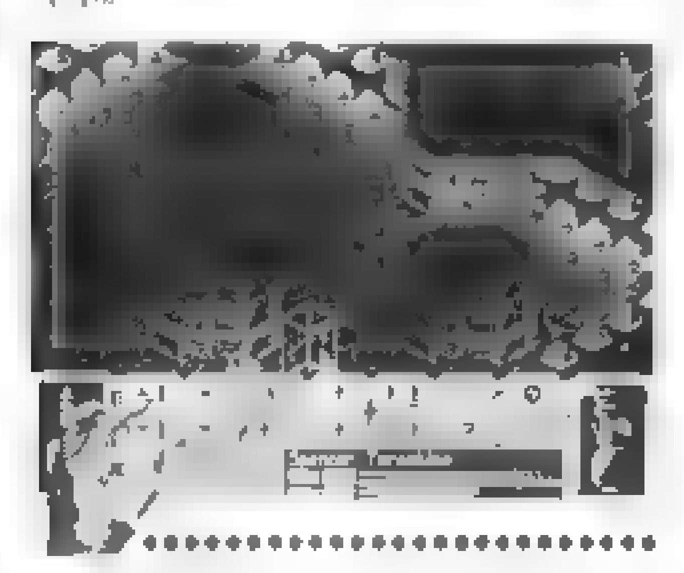
，如果異形進攻基地會比較好結局。

在兩個基地中傳送人員和東西是常有的事，但是在傳送異形的時候似乎有 BUG ，所以不要在兩個基地間傳送異形。筆者有一次在傳送了一批異形後，發現從此以後由任務抓回來的異形全部都失蹤了，雖然報表上顯示抓到好幾隻異形，但是選研究的選項卻一隻也沒有；遇到這種情形筆者只好重玩了。





戰鬥時要學習的最基本技巧就是"開門"。可別小看了這件事，異形最喜歡躲在門後面，給莽撞進去的玩家迎頭痛擊。正確的開門方法是走到門前臉正對著它，然後按滑鼠的右鍵。這樣的開門方法不需消耗時間，開門後發現異形也可以直接攻擊；但是如果你用強行撞進去的，要多花四點的時間單位，而且強行闖入很容易因為驚動異形而遭到牠們的先行攻擊。不過當你撞開門時，仍會耗掉你原先應耗掉的時間單位。



和一代一樣，戰鬥的時候要把人員分成兩組移動。一組的人把大部份的時間都花在前進和索敵上，另一組的人則以保持能進行Snap Shot的方式移動；下一回合再互換角色，由走後面的人往前索敵，走在前面的人負責警戒。如此反覆交替即可。這樣前一後交相掩護前進，可以避免隊伍拖得太長，減少被異形突擊時的損失；此外，走在前面的人在回合結束前，最好能找個有掩蔽的地方躲一下，否則站在空曠的地點很容易被異形射殺。在移動的過程中，對於各個角落及有隱蔽的地方都要詳加搜索；異形最喜歡從這些地方跑出來給你一發，然後再迅速地躲回你看不到的死角。一旦發現敵人後，先停止前進，但也不要馬上急著進行射擊。

遊戲中異形是否會反擊的兩大因素是：射擊牠的人是否在視線範圍內，以及異形是否有被擊中。如果由發現的人進行射擊，那麼你看得到牠，牠當然也看得到你；如果沒有將牠一發擊斃，這個回合和下個回合都會遭牠猛烈的攻擊。為了幫助理解，所以筆者利用圖形為各位說明攻擊的技巧。在附圖一中A代表異形，B、C、D、E則是玩家的隊員；當B發現A後，如果利用B直接射擊，往往會遭到A的反擊；可是如果由C、D、E對A射擊，由於A看不到C、D、E三人，所以無法還擊，這一點要玩家可以好好利用。





通常在每一次的任務結束後，電腦都會自動替你把武器中的彈夾或彈藥去掉，好在下一次任務為你裝上新的彈夾，所以有時候你可能會覺得彈藥消耗的速度非常地快。如果你想要省下這些彈藥，可以在任務結束前先把彈夾取下；當然，如果你有空去把異形的武器也退彈夾，那麼你的戰利品會更多。

作戰時只要情況許可，一定要帶坦克車一齊出任務。坦克車的時間單位高，而且裝甲也很厚，用來搜索異形最好用，也可以減低人員被異形暗算的機會。坦克車不被MC能力控制，也不會被暈眩彈打昏的特性，使它在後期的戰鬥中更顯重要；尤其當有兩台發彈藥的音波坦克和威力強大的 PWT 坦克製造出來後，水中的戰鬥更是如虎添翼；不過 PWT 坦克不能夠在陸地上發射飛彈，是件令人遺憾的事。三種運輸艦當中的 HAMMERHEAD 不能夠搭載坦克，所以不要製造它。

初期有的時候會出現一些巡洋艦之類的較大型幽浮，由於這些潛艇的房間比較多，所以異形常會在開門射擊之後迅速地躲入其他的房間，對於隊員武器及射擊技術都很差的玩家而言，搜索這些異形是相當麻煩的事；因為當你找到牠後，不是沒有時間進行射擊，就是因為反應力太差而被一槍解決了。遇到這種情形，分子手榴彈（ Particle Disturbance Grenade ）算是一項相當好用的武器。分子手榴彈的特性是拉開後不用設定爆炸的時間，除非有人踩到它才會爆炸；玩家可以利用這個特性，丟幾個分子手榴彈在異形常開關的門後方，下個回合可能就會聽到異形的慘叫聲了。

手榴彈在遊戲中一直扮演個重要的角色，因為它的威力和爆炸範圍都大，有時候還能用來攻擊槍枝打不到的死角，而且它在投擲時不容易有很大的誤差，給生手用最好了。所有的手榴彈拉開後並不會爆炸，除非你讓它掉在地上了；讓所有的隊員下潛艇之前一手拿著槍枝，一手拿著拉開的手榴彈，看到異形的時候就不會發生沒有時間丟手榴彈的情形；不過當人員兩手都拿武器時，射擊準確率將會下降百分之十，蹲下則可使準確率上升百分之　。

人員射擊的準確度是藉由不斷地射擊而增加的，所以可以把一些比較容易對付的異形交給剛上場的菜鳥去收拾；例如被你控制的異形，或是離他很近、裝甲又很薄的異形；當然，你也可以把異形控制後丟棄到生手的面前，讓他慢慢地練槍法。雖然坦克

車的攻擊火力很強，但是應該把射擊的機會留給人員練習；人員全都打不中，再由坦克來收拾殘局。

力量值代表一個人負重的能力和擲遠的能力。在人員力量值不高的情況下，不要讓他背太多的東西或拿太重的武器，否則不但會減少他的時間單位，而且也會使他走的每一步路都要花更多的時間單位。力量值太低的另個缺點，是手榴彈丟不遠，還好隨著出任務的次數增加，力量值會慢慢的提升，到後來有些隊員丁榴彈投擲的距離更是遠得驚人。

戰鬥的時候人員相當容易受傷，如果人員受傷了沒有立即醫治，那麼傷勢將會逐漸惡化；在健康值減為零時還不能回到基地或使用醫護卡治療，該名隊員就會陣亡。醫護卡的使用方法在研究出來後有詳細的說明，不過如果你的隊員有穿飛行裝，應該是不太容易受傷的。受傷的人就算受到醫治，也要在花上一段的時間療養，這段期間他都不能再出任何的任務；為了使戰鬥時有足夠的兵員，基地內應該多補充些後補的戰鬥員。

出任務的隊員數目應當是幾人比較適合呢？在情況比較單純的一代，筆者會說「愈少愈好」；但是異形更狡猾、戰鬥限制更多的二代，筆者的建議是：「多多益善」。當然，還是要看情況作一下選擇；不是要你連只有五、六隻異形的小任務也派一票人去打。一般而言，中小型的任務大約派個八到十人是剛剛好的；至於「無畏級」戰艦或異形基地之類的超大型任務，飛機能裝幾個人就都裝上去吧！不過 MC 力量值低的人可別裝上去了，帶他們出任務只會幫倒忙，增加你陣亡的人數。

飛機的儲藏空間有限，所以某些不必要的東西就別裝上去；醫藥卡等可能用到的裝備，也是只讓少數人拿就好了。人員拿的武器不要分太多種，才不用帶太多的彈藥去，反正沒子彈再撿異形的來用就好了。



導向魚雷很像一代中的 Blaster Launcher，不但威力奇大，而且還可以使用九個指標來設定飛行的路徑；不過它最大的缺點是只能在水中使用，到了陸地上根本就是廢物！尤其是在像基地被人攻擊的這種重要關頭卻不能用，實在令人氣結。另外，二代中樓與樓之間的電梯和通道大多都是實心的，再也不能夠像以前一樣讓魚雷從通道飛到其他的樓層轟炸了。雖然它有這樣的缺點，但是它的威力超強，爆炸範圍又大，拿來對付龍蝦人以外的異形仍然相當好用。

由於樓與樓間的通道是實心的，所以如果你站在上面不動，異形將會下不來，又不能攻擊你，這在掃蕩單一樓面時相當有用；當你要從通道前往上一個樓層卻動不了，嘿！嘿！當然是有隻異形擋在上面了，從另外一個通道上去收拾牠吧。

導向魚雷的用法和 PWT 坦克相同，使用時必須設定指標；指標可以設在不同的樓層，距離很遠和轉彎也沒有關係，只要在彈道上沒有障礙物，魚雷就會沿著指標直線飛行，然後命中目標。不過有時候會發生魚雷飛越目標而沒有爆炸的脫線情形，為了避免發生這種糗事，可以先把指標設定在目標物的正上方兩一格之處，然後再把下一個指標設在目標物身上，這樣魚雷就會由上而下直接命中[illegible]目標。

音波彈也是一項相當好用的武器，它的爆炸範圍和威力很強，緊急的時候可以代替手榴彈來用；要抓活的異形用它是最好的。不過在使用時有些情況要特別注意：尤其是不要打昏被敵方控制的異形，因為牠們被控制時算是自己人，打昏了就變成失蹤人口，不但不能研究，而且也不計入任務結束時的分數。想把控制中的異形抓回去，要先把牠移動到前面，下一回合在保持適當的距離後打昏牠。

被打昏的異形和人員如果再被手榴彈或導向魚雷的爆炸波及到，就會被電腦判定為死亡，[illegible]；如果人員在最後一回合被異形控制，任務結束後將會變成失蹤人員，遇到這種情況就要[illegible]回合，等那個人恢復正常。只要能夠完成任務，在戰鬥中被打昏的人員依然會醒過來。

每一次任務只要抓[illegible]活的異形就好了，抓太多也沒有用[illegible]，而且大部份都研究不[illegible]，抓回去的異形不但分數較少，

武器名稱	命中率／所需的 TIME UNIT [illegible] Aimed	Snap	Auto	殺傷力
Dart Gun	80/4[illegible]	40/20%		16
Jet Harpoon	90/[illegible]	60/35%	40/40[illegible]	32
Gas Cannon	95/[illegible]5	60/40%		60/65/60
HydroJet Cannon	8[illegible]/8[illegible]	50/35%	40/[illegible]	40/50/40
Torpedo Launcher	1[illegible]0/8[illegible]	50/40%		80/90/80
Gauss Pistol	70/5[illegible]	40/25%	30/30%	45
Gauss Rifle	10[illegible]/[illegible]0	65/30%	50/40%	60
Heavy Gauss	90/80%	50/40%		75
Sonic Pistol	85/50%	65/30%		80
Sonic Blast Rifle	110/60%	75/40%		95
Sonic Cannon	115/70%	80/50%		10
Disruptor Pulse Launcher	120/75%			20
Thermal Shock Launcher	120/70%	70/50%		90
Sonic Pulser		50%		[illegible]0
Vibro blade				80
Thermic Lance				1[illegible]0
Heavy Thermic Lance				50
Magna Blast Grenade		50%		50
Dye Grenade		50%		10
Particle Disturbance Grenade		50%		70
Magna Pack Explosive		50%		[illegible]00
Thermal Tazer				80
Molecular Control Reader		50%		
Molecular Control Disruptor		25 點		



而且如果你不想要又不能把牠們殺掉；所以對不小心打倒的異形不妨再補一顆手榴彈，至少死掉的異形還有屍體可以賣個兩萬塊。

筆者把可以使用的武器裝備的威力和其他資料製成附表五。

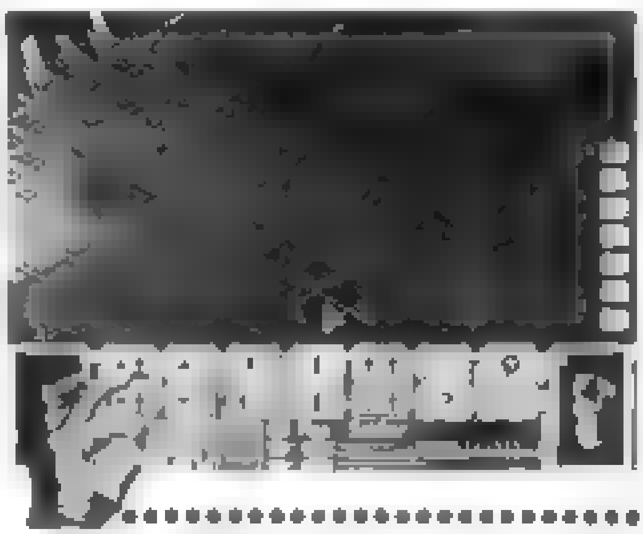


『分子控制術』（Molecular Control，簡稱 MC），是種類似一代中的『心靈控制術』（Psi Control）的科技，每次使用成功的話可以操縱敵人一個回合。所有的隊員都會有 MC 力量（MC Strength）和 MC 技巧（MC Skill）兩項指標，不過沒有在 MC Lab 受過訓練之前，這兩項指標都不會顯現出來，也無法使用 MC 能力。MC 力量代表人員抵抗分子控制術的能力，數值愈低愈容易被控制；MC 力量值是天生的，無法藉由訓練或其他方法提升。MC 技巧則是使用 MC 能力的技術，數值愈高，愈能夠成功地控制敵人。MC 技巧可以靠著不斷使用 MC 能力或在 MC Lab 中受訓而提升。

MC 力量值低的人是天生不適合戰鬥的，因為他很容易被異形控制而成為『內奸』，增加我方人員損傷的機會。MC 力量值不到五十點的人被控制的機會非常大，應該把他們解聘；如果你的人員很多，把標準提到六十點是更好。每個月只有在月初的時候才能把人員送到MC Lab受訓，所以MC Lab一定要趕在月底前建造完成，否則又要多等一個月的時間。在把第一批人送進去受訓之前，要先召募一批新人並存檔，接著讓電腦快速地跑完一個月的時間，就能知道人員的 MC 力量值了；再來讀出存檔，決定那些人要留下，那些人要解聘。每個月利用這種方法，應該可以很快篩選出一批可用之才。

MC 技巧和射擊準確率一樣，是練習愈多增加得愈多。通常只要 MC 技巧超過 40 點就有非常高的成功率可以控制異形。出個月的任務下來，增加的點數比在 MC Lab 中受訓還要多；所以只要人員的 MC 技巧超過 40 點，就不必再送他去受訓了，剩下的空間可以用來提升菜鳥的能力。

想要利用 MC 能力打一場漂亮的勝仗，不可不會『跳躍控制法』。所謂的跳躍控制法，就是先控制一隻異形，然後再利用牠去找出其他的異形，接著再控制其他的異形；想辦法把所有的異形都找出來並控制住，最後再把牠們集中到眼前慢慢屠殺。利用這種方法，運氣好的話，一兩個回合就可以解決一個小型幽浮的任務。



使用這種方法要注意的地方，是要在回合結束前保持數隻的異形在視線內，這樣下個回合才能繼續玩這個把戲。為了避免發生某些異形無法繼續控制的情形，每次控制到的異形最好都能先將牠們的武器去掉，這樣就算發生突發狀況，也可以輕鬆地收拾牠們；不過在有生化怪獸出現的任務中，大約要保留半數的異形持有武器，用來對付像腦怪、蜘蛛等難纏的東西。在某些大型的任務中異形的數目眾多，無法全部控制起來；這時候就要從距離較近的異形先開始殺掉，並且把人員往前移動，盯住走在前面的異形。一般而言，各族的異形都相當容易控制，但是官階較高的較不易控制；生化獸有的很容易控制，有的則很難控制，而且控制後沒有甚麼用處。對於難以控制的異形和可怕的生化獸，一發現就要毫不猶豫地殺掉。

作戰時不要給生手和 MC 力量低的人手榴彈或任何爆炸範圍大的武器，否則他們被異形控制後，你將會損失很多隊員。在你還沒有 MC Lab 之前，無法得知隊員的 MC 力量值，但是那些常被異形控制的人 MC 力量值通常都較低，所以儘量不要再派他們出任務了。



在本遊戲中的異形可分為兩類：一是有各種官階的各族異形，另一種則是由這些異形所飼養或改造的生化怪獸。一般而言，普通的異形是海陸兩棲，隨著牠們出現的地點，將搭配一種生化怪獸出現；生化怪獸很少有兩棲的，而且全部沒有 MC 能力。不過別高興得太早，牠們的攻擊能力往往比普通的異形強上好幾倍。附表六是這些異形的重要資料；異形的左、右側護甲大多與後方護甲一樣厚，所以不特別列出來了。

Aquatoid：還記得前一代中的小 ET 嗎？Aquatoid 就是牠的遠親。從附表中可以看出牠的裝甲依然薄弱，而且 MC 能力只有 Squad Leader、Navigator 和 Commander 才有，所以大家仍然可以好好地欺負牠們。

Gill Man：渾身綠色的異形，是第二肉腳的敵人。裝甲並不強，只有 Commander 才有 MC 能力。和 Gill Man 作戰最大的好處，就是常常可撿到 MC Reader，這對於充裕我們的財庫有很大的貢獻。

Lobster Man：暱稱"龍蝦人"，是 XCOM 最強的敵人，也是異形基地第二層的主要成員。牠的鉗子據說連鋼條也可以剪斷；而且裝甲超厚，用導向魚雷打兩發也不會死，手榴彈對牠更是無用武之地，難怪被稱作『海中的惡魔』；不過還好用重型熱能鋸鎖一下就死了，否則用一般的槍砲不知到要打到甚麼時候。由於牠實在不好對付，所以沒有開發出 M C Disruptor 或是熱能

鍺之前，最好不要去打異形的基地。由於牠是遊戲中的主角，所以伴隨著出現的生化怪獸也都很強；幸好這種異形完全沒有 MC 的能力，利用 MC 能力操縱牠來收拾生化怪獸可以省力不少。

Tasoth ：長得有點像馬的異形，相當地難纏。 Tasoth 的裝甲也很厚，有時候用一發 Sonic Cannon 還打不死牠。雖然只有 Leader 有 MC 能力，但是牠們使用成功的機率很高，而且 Leader 每次出現都是一群，千萬不可掉以輕心。異形活動的地方和基地的第一層，是牠活躍的舞臺。

Calcinite ：穿著潛水裝在陸地上走的生化怪獸，外形有點像人類。用槍隨便打一發就死了，但是如果近戰時被牠打到一下，可能就不會活了。打死牠之後把屍體帶回去，可以研究各種重量輕、威力又大的鍺子。 Calcinite只隨著 Aquatoid 在陸地上出現，尤其是在攻擊你的基地時。好運的話，三四月就能收集到牠的屍體，開始研究各型的鍺子；有時候運氣不好，要到八、九月才會遇得到牠。

Deep One ：人形的生化怪獸，利用類似 Sonic Rifle 的武器作 AUTO SHOT 的三發攻擊；牠的裝甲很薄弱，收拾起來很容易。通常伴隨著 Gill Man 在陸地上出現，但是在異形的最後基地也能發現牠的蹤跡。



Bio Drone ：一種將人腦或異形的大腦置於其上的無人飛行器（真可怕！），所以 MC 能力對它不太有效。由於它的裝甲很厚，有時要用兩發 Sonic Cannon 才能解決；問題是如果你沒有一發收拾它，倒下的人就換成是你了。 Bio Drone 走過的地方都會燒焦或起火燃燒，所以只要看到地面有燒過的痕跡或者有火焰，就代表你的麻煩來了。 Bio Drone 通常只隨 Lobster Man或 Tasoth 在陸地上出現，最好是能利用 MC 能力操縱這兩種異形來對付它，直接用自己的隊員下去打損傷會非常大。

Tentaculat：長有長觸手的腦怪，很像一代中的 Chryssalid （就是雙手有鉗子的那種怪物），人員一被牠咬到就會變成異形。 Tentaculat 的移動力超強，往往從不知道的角落跑出咬你一口。用鍺子對付牠的效果並不好，反倒是一般的槍砲比較有用；當然，如果有導向魚雷可以用是更好的。

Triscene：相傳是白堊紀恐龍演化而來的大蜥蜴。裝甲超厚，筆者曾用重型熱能鍺（Heavy Thermic Lance）連鍺了四下，結果牠的生命值竟然損失不到二十點！如果你想要拿槍和牠硬幹，是絕對討不到好處的。還好牠的底部裝甲不強，丟一發手榴彈就可以解決了。 Triscene似乎只隨 Tasoth 在陸地上出現。

Xarquid ：水棲的甲殼類，裝甲也很厚；如果不能將牠一擊斃命，將會遭到三發 Sonic Cannon 的反擊。牠的底部裝甲也很薄，所以對付牠的最佳武器也是送一發異形的手榴彈。這種生化怪獸通常只隨 Gill Man 和 Tasoth 在水中出現，在人類的幽浮中出現的機率並不高。可以利用 MC 能力來控制牠，不過 MC Skill得要非常高才行。

Hallucinoid ：水棲的大水母，移動力也很高，常常會大步的跑到你的身旁咬上好幾口。通常這種生化怪獸只出現在水中的基地及人類的幽浮中。由於牠們有時不會貼著海底移動，手榴彈就不一定派得上用場了；所以，導向飛彈是對付牠的最佳選擇。雖然可以輕易地利用 MC 能力來控制牠，但是並沒有甚麼經濟效益。

附表六

異形名稱	TIME UNIT	HEALTH	前護甲	後護甲	底部護甲
Aquatoid	80	30	4	2	2
Gill Man	60	45	18	16	14
Lobster Man	110	125	26	24	14
Tasoth	81	125	24	24	12
Calcinite	100	55	42	42	12
Deep One	74	35	9	4	14
Bio Drone	118	140	30	12	6
Tentaculat	146	96	54	18	6
Triscene	106	158	144	132	9
Xarquid	59	114	60	60	6
Hallucinoid	90	120	42	42	30



陸戰有兩種情況，一是一般的陸上任務，一則是船隻救援。在陸上及船隻救援的任務中，通常只有某一族的異形加上伴隨牠們出現的生化怪獸，但是也有罕見的三族異形聯合作戰的情況發生。在早期人員裝甲不強的情況下，如果陸戰的對象是 Aquatoid 或 Gill Man 這些肉腳，那麼不妨與牠們慢慢玩；但是如果遇的是龍蝦人配 Bio Drone 或 Tasoth 配大蜥蜴這種棘手的組合，就要考慮是否放棄這個任務，以免人員遭到重大的損傷。

如果可以，不妨打那些陸戰任務要拯救的人質，這樣可以避免

他們被異形殺害，而且被打昏的人也算是被拯救成功。

1. 陸上任務：

陸上任務的地點只有兩種：一種是有很多建築物的港口；另一種則是有很多摩艾像和地道的渡假勝地。陸上任務最大的特點是，魚雷、導向魚雷等水中專用的武器不能使用，所以「請勿帶些以水中武器為主的坦克一起出陸上任務；水中的『飛行裝』到了陸地上也失去了飛行的功能，不過三超強的防禦效果，依然可以有效地保護你的人員。坦克到陸地上依然可以飛行，可以利用它來偵察。

進行港口救援的任務時，異形最喜歡躲在建築物和一些銀色的小房間裡，所以對於這些地方都要仔細的搜查；渡假勝地的任務比較特殊的地方是有很多的地道，而且這些地道很難從地圖中察覺出來，還好地道的入口都有金屬鋪成的路，否則大概又要令人找得抓狂了。在這種任務中異形會抓人質關在地道裡，所以如果你怎麼找都找不到剩下的異形，那麼去地道裡打開關住通道的觀光客，保證異形就躲在他的後面。

陸戰時遇到無人飛機（ Bio Drone ）是一件相當麻煩的事。通常士對付遠離兩公尺以上障礙物的敵人，都採用射擊的方式攻擊，對於近距離的敵人則是用『咬』的；被它射中的敵人，通常都會受到很大的傷害，被咬到最多也只是掉了一層皮。在有房間的任務中，可以站在門口給無人飛機看一下，引誘它來咬你。只要你一直站在門口或轉角，很有可能引誘成功；一旦它咬了你之後，下個回合攻擊它就沒有能力反擊你的攻擊了。

2. 船隻救援：

在遊戲進行的前幾個月，玩家可能會遇到拯救被異形攻擊的船隻的任務。在一般的船隻救援任務中只會有兩種船：貨輪和遊輪；而且都有上、下兩層。貨輪的房間少、人質也少，拯救的任務很容易進行；遊輪的房間多達上百個，如果有一隻異形躲在某個房間不出來，保證你會找得快要發瘋！為了要避免出到遊輪的任務，在潛艇飛到目標區之前一定要先存檔；如果進行任務後發現是遊輪，再把存檔讀出來重新來過就好了。要特別注意的是船隻救援屬於陸上任務，導向魚雷等東西是不可以用的。

不管是在陸地上或海中，所有兩層的任務只要掉在第一層地上或飛機上的東西，都不會自動轉移到第二層；只有背在人員身上的東西才會隨之移到第二層。所以在剩下沒幾隻異形要解決時，就要開始把一些值錢的武器裝備撿來背在身上，能裝多少就算多少；到了第二層後再把這些東西丟在地上減輕重量，如果任務順利完成，那麼這些東西都算是你的戰利品；如果不幸要離開第一層逃回老家，那麼還要再把這些東西背起來帶著離開。飛機上也不要帶過剩的武器裝備，否則在你攻進第二層後，這些東西就都一去不復返了。

在第一層打昏的敵人都會被判定為死亡，所以如果你想把牠們拖到第二層帶回去研究，最終得到的只是一份解剖報告。想要在第一層抓到活的異形，除非你把牠打昏後立刻拖到飛機上，然後放棄任務飛回來；如果你的人也被打昏了，就看你是不是要忍痛放棄這次任務了。



海戰的地形有將近十種，不過似乎可以藉著任務前的存檔來改變。一般常見的地形有海底火山、花崗岩層、丘陵、廢墟、神殿和鑽油平臺。在這些地形中，廢墟、神殿和鑽油平臺提供了足夠的房間給異形掩護，對我們的搜索構成不利的障礙；海底火山的缺角則是異形最喜歡藏匿的地方，記得常往那裡去丟手榴彈，包你一定會有額外的收穫。

在和異形作戰的時候有一個辨認牠的官階的好方法：通常如果拿著和多數異形相同武器的，那麼牠的等級大約是士兵，拿的武器與衆不同或是空手的，牠的官階就會比較高。這招在沒有 MC Reader 時滿好用的。

大型及中型以上的潛艇可能會有生化怪獸出現，出任務前要有心理準備。搜尋大型幽浮時，可以先用導向魚雷將幽浮的各個樓層都炸出一個缺口，讓穿飛行裝的隊員從這些缺口分別侵入進行掃蕩，這樣可以加快攻擊的速度；對於某些喜歡躲在特定地點的異形，也能收到前後夾擊的效果。

在海中作戰的時候，可以讓 TIME UNIT 較高的隊員拿導向魚雷躲在飛機中發射，等到魚雷都用完之後，再拿一般的武器加入作戰的行列。



其實筆者並不建議各位去打異形的基地；倒不是有多麼不好打，而是在第二層的近百個房間簡直是一種整人的設計嘛！筆者有一次為了等不知躲在那個角落的膽怯的出來送死，足足等了六十幾個回合！或許你會問我為甚麼不主動去搜索？我當然搜過，問題是那裡有上百個房間分佈在四個樓層，加上該死的異形又特別會玩捉迷藏，怎麼搜也搜不到。話雖如此，打下異形基地的豐富戰利品是會驅使人不顧一切的往裡面衝的（一次可以賺到一千萬耶！）；另外，如果放著不管它，下個月可能就有國家不來進貢了。

為了避免打一個基地花掉四、五個小時甚至一天的時間，攻擊之前最好先看看有沒有這個必要？ M C Disruptor 及鎧甲開發出來了嗎？人員的 MC 能力夠強了嗎？所有出任務的人都穿上 Magnetic Ion Armor 了嗎？如果答案都是 YES ，那就出發吧

上否則，除非你想嘗試甚麼叫作進退不得的「雞肋情結」，最好還是作萬全的準備再出發吧！當然，如果你不介意攜帶非常多的手榴彈和魚雷，背到基地第二層炸毀所有的小房間，那麼你也可以玩玩焦土作戰，看那些該死的腦怪要躲到那去？

異形基地的第一層建築是固定不變的，異形出沒的位置也沒有多大的變化。通常在地圖四個角落的建築物頂端，都有一隻水母和腦怪，附近的地上則有一隻拿著重型武器的異形，所以進攻第一層時，記得要掃蕩這四個角落。地圖中央類似「工」字型的建築物是異形聚集的場所；尤其一樓大約有五、六隻 Tasoth Leader 待在那裡，是 MC 攻擊的主要來源。

第一層最主要是由 Aquatoid 和 Tasoth 兩族異形，再加上腦怪和水母兩種生化獸所組成，所以出任務的人 MC 能力不可低於五十點，否則會很容易被異形控制。原本第一層的敵人都是以 Sonic Cannon 為武器，遊戲進行到五、六月之後，牠們可能就改拿導向魚雷了！所以千萬不要把人員擠成一團，不然到時候敵人只要打一發魚雷就可以讓你死得很難看。對於 MC 能力很強的玩家而言，異形拿導向魚雷反而是有好處的；只要操縱這些異形攻擊腦怪、水母和大批異形聚集的地方，很快就能肅清敵人了。不過由於不能替被操縱的異形裝填魚雷，所以發射一發之後，就可以把這些沒有利用價值的異形殺掉了。打死使用導向魚雷的異形後，可以再從牠們的屍體中找到三發的魚雷，剛好可以帶到基地的第二層炸牆壁。

基地第二層的主角則是龍蝦人和腦怪。面對這兩種難纏的敵人，最好的方法就是利用 MC 技巧控制龍蝦人來收拾腦怪。龍蝦人的 TIME UNIT 很高，用牠來搜索腦怪是相當有效的方法；找到腦怪後，就用龍蝦人的武器解決牠，沒有殺光腦怪之前，要留下一些龍蝦人來當偵察兵。

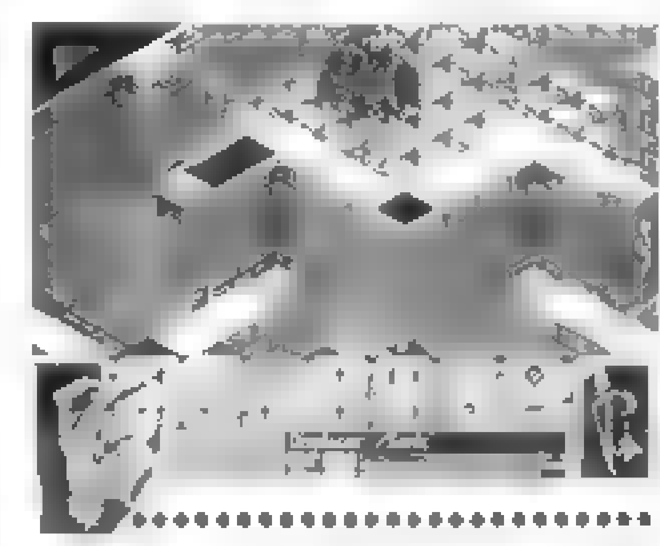
第二層的房間非常多，而且視線又不佳，如果有異形躲著不出來，你可能要花好久的時間才找得到牠；所以不妨使用手榴彈和魚雷把一些房間炸掉。雖然遊戲中可以研究偵測敵人行動用的掃瞄器，但是用過後你就會覺得那是一個超級大廢物。

如果你找了很久都找不到剩下的異形，但是又想要摧毀這個基地，那麼還有一個最差的解決方法—摧毀基地的控制中心然後離開；基地的控制中心位於最底層，一個有幾隻 Commander 待在那裡的房間。筆者並不建議各位採用這樣的做法，因為最後除了人員背在身上的東西可以帶走外，其他的戰利品一項也拿不到。打了幾個小時的時間只有得到兩千分的分數，其他什麼也沒賺到，想起來真令人吐血。

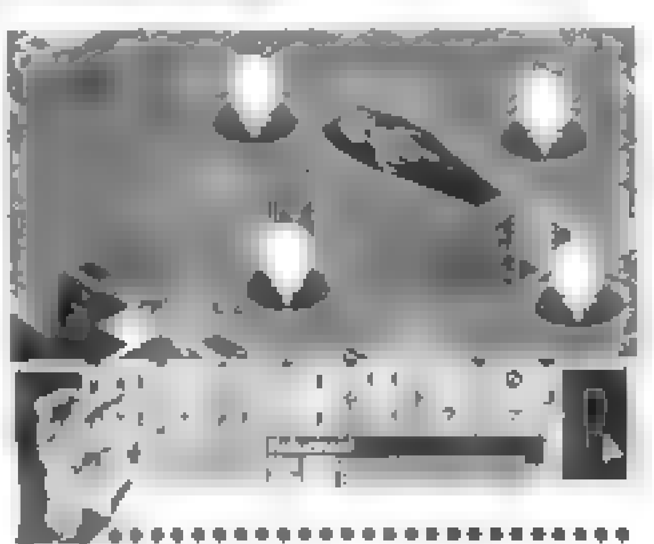
遊戲中最重要的關鍵—龍蝦人的 Commander 大部份都躲在二樓的一個房間；那個房間很奇特，中間有樓梯可以通到一樓，兩側則個有一扇門，所以你絕對不會認錯的。其實一樓也有一隻 Commander，不過如果不用 MC Reader 很難看出到底是那隻。



終於玩到最後的基地了！不過別高興得太早，因為在這裡不能存檔；還好設計小組還有點良心，雖然有三層，但是每一層都只有兩樓，而且最後一層其實只有用到一樓。



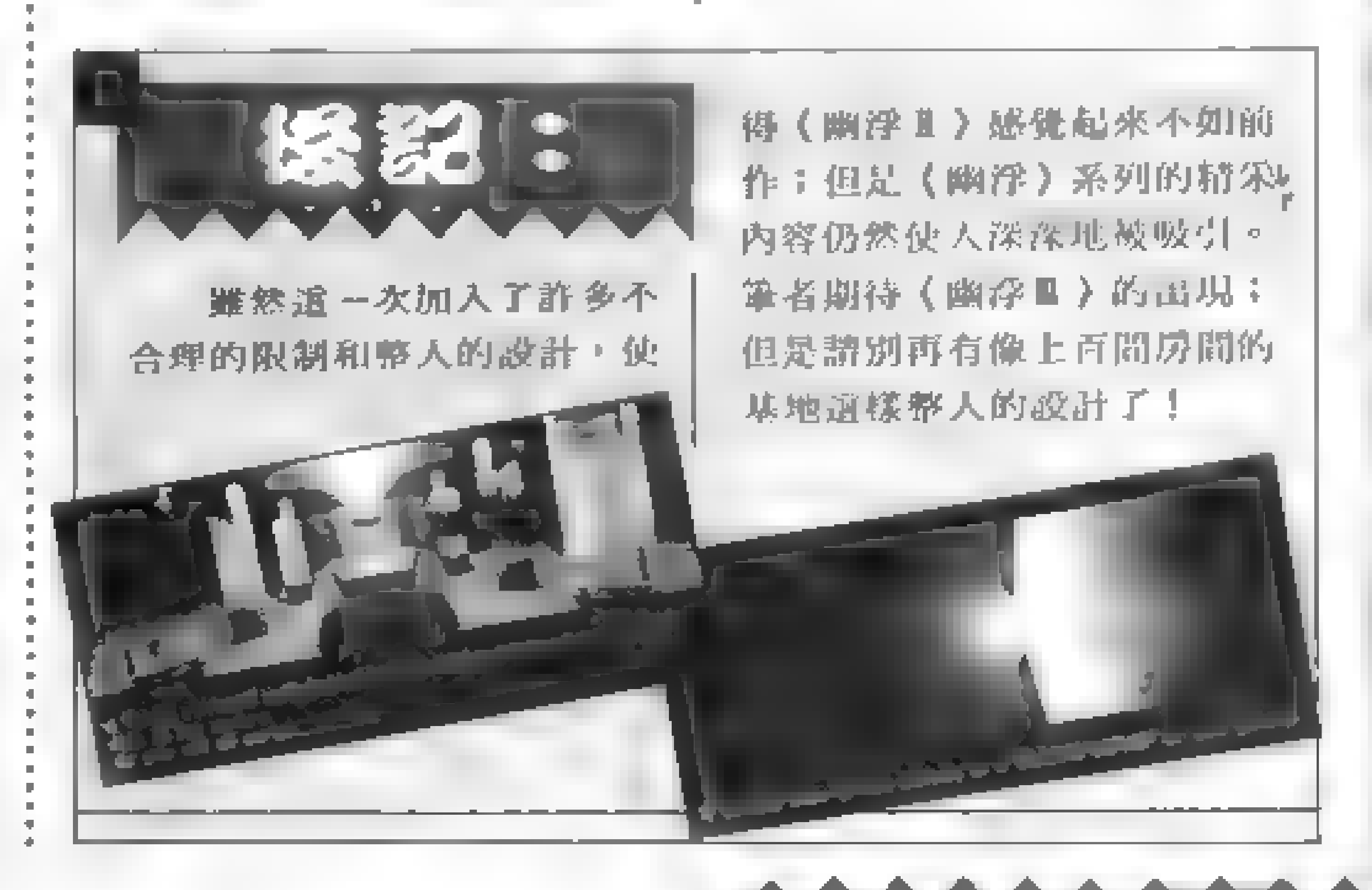
第一層和第二層與一般的異形基地差異不大，所以打起來要花一段時間，第三層的安排上是特別優待玩家，不但很少有岔路和小房間，而且整個場景都相當的明亮，搜索起來格外方便。



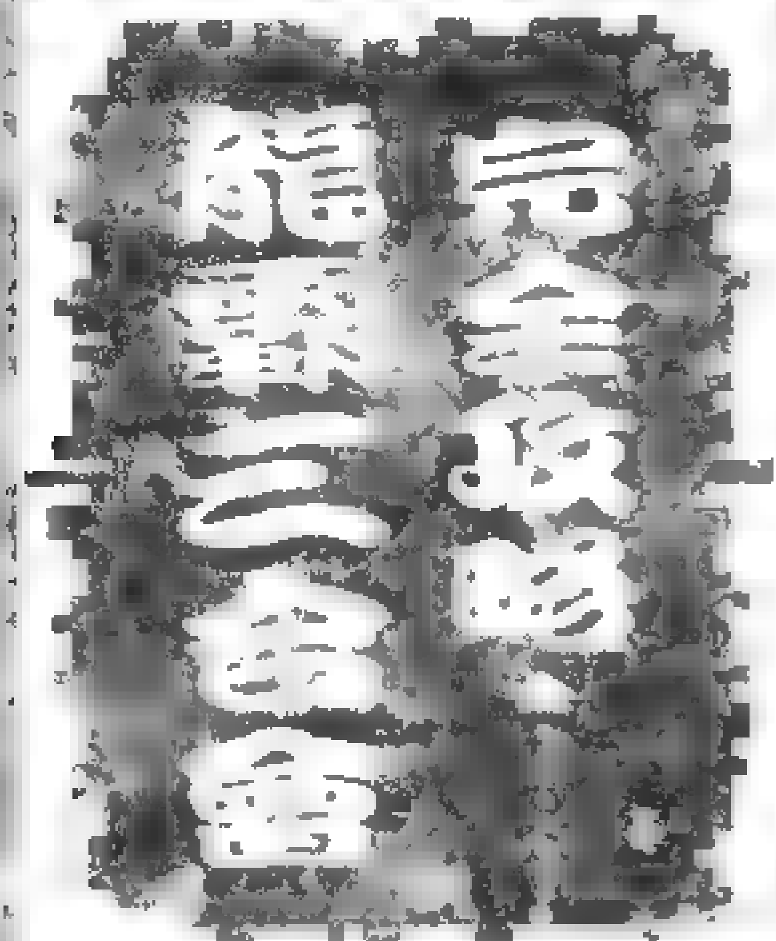
能玩到這裡的玩家也都身經百戰了，要順利地殺到最後一層應該不是問題。接下來要做的就是消滅最後的大魔王了；最後的大魔王是一隻躺在棺材裡的大章魚，並沒有攻擊和抵抗的能力，只要打斷牠身邊的八支管子就破關了。

後記：

雖然這一次加入了許多不合理的限制和整人的設計，使得《幽浮Ⅱ》感覺起來不如前作；但是《幽浮》系列的精采內容仍然使人深深地被吸引。筆者期待《幽浮Ⅲ》的出現；但是請別再有像上百間房間的基地這樣整人的設計了！









ALEX

AREA 5 EIGHT WAYS TO HELL

△通往死亡之路絕對非止數端，如此含蓄的標題對玩家是一種…指與…轟破 1 的玻璃到盡頭由北往南推開 2 可拿到雕像上的刀子。穿過 3 先繞到 4 瞧瞧有什麼可以拿的，由於手無寸鐵（槍既）只能進入 5 了。

△打開 6 跨進去踩動地板機關時，後方的 7 會整個移開來，而移開的牆壁則會堵死 5 的門。經由 8 前進到 9 時推開暗牆，拿了 10 的 BAZOOKA 後回頭再推開 11。繼續前進並推開 12 可以得到 EXTRA LIFE。13 門內的地板機關 14 可打開 15，15 裡頭有石棉盔甲，如果想進去的話須有把握在門關上之前能退出來。16 有GOD MODE，而17則有防彈盔甲。

△進入 18，走道上的開關 19 可使 20 的刀柱開始來回移動，往前推開 23 門邊的秘道 21，穿過兩道玻璃門可進入 22。踏進 23 避開火球上面推開 24，啟動開關 25 關閉 23 門前的火球，而 26 的機關只能移開兩塊 27，取得 28 的 DOG MODE 後鑽進 29，這兒有 EXTRA LIFE 和HEAL-ING BASIN，也有 DOG MODE 可以再鑽出來。

△踩動 30 的機關使 31 整面牆開始移動，趁隙穿過火牆到 32，門口有把 FIREBOMB。推開33的暗牆後得留意了，目的是要拿到 34 的 THR-EE EXTRA LIVES，但是只要稍一不慎很容易把路阻斷的，可以參照圖上的箭頭指示方向小心地逐一推開暗牆應能成功。

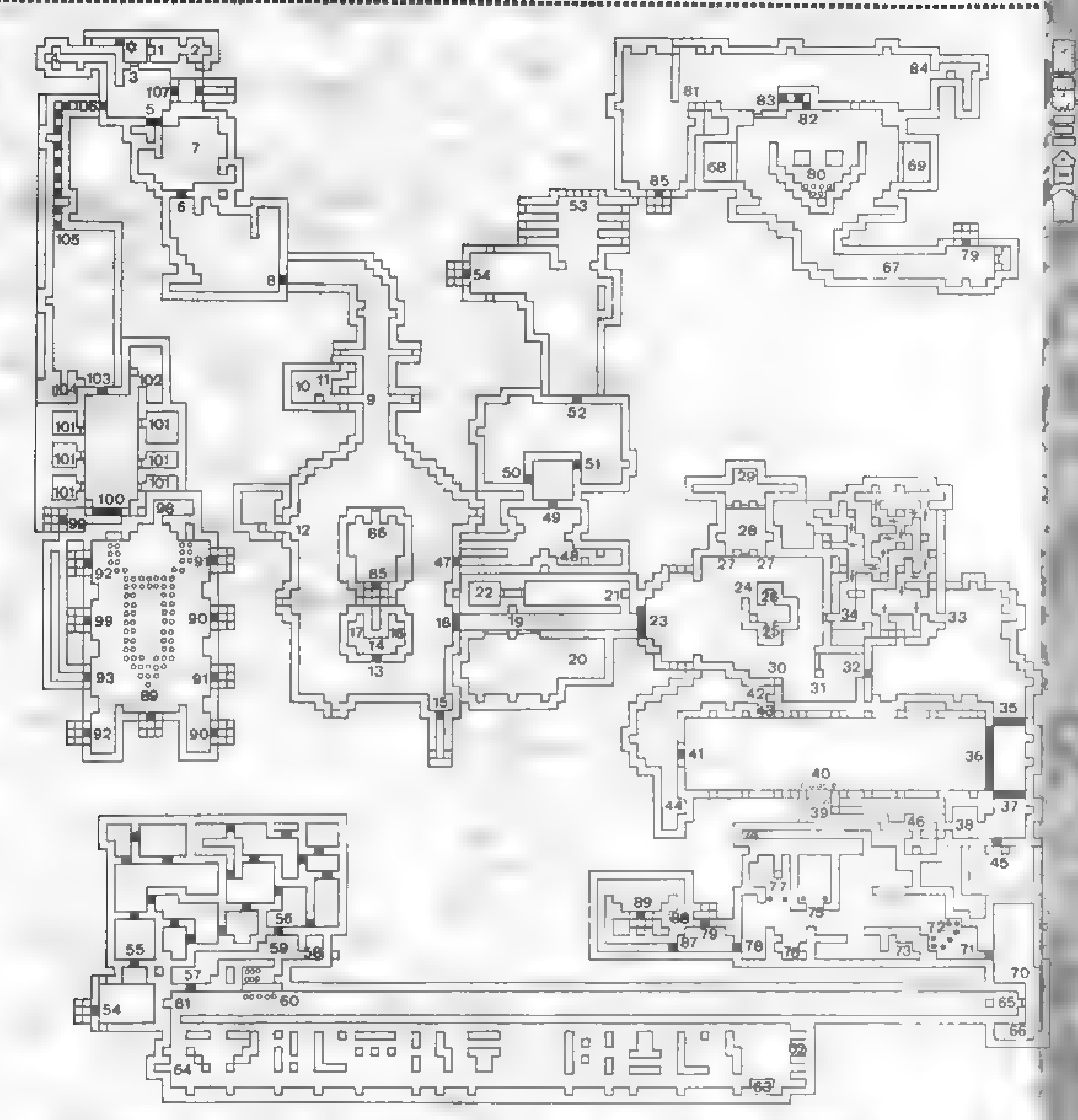
△跨進 35 後直接再進入 37，推開 38 的秘道，途中再推開 46 可得到石棉盔甲，往前站上39的升降圓梯到 40，待移動的圓梯移到 40 時再跳上，跟著圓梯移一圈後再於 41 的門口落地，如果直接由 36 進門的話，會遭到很多火球的傷害。往北繞到 42 拿取 GOLD KEY 的同時，因為觸動地板機關而移開另一頭的 44，那兒有把 EXCALI-BAT，啟動 43 的機關關閉外頭走道上的所有火球後即可大搖大擺的走出 36。對了！37 裡的 45 室內還有東東。

△帶著 GOLD KEY 一路回到 18 再進入 47，推開 48 還有一把 FLAMEWALL 和 HEALING BA-SIN，經由 49、50 或 51 進入 52，冒險快跑上 53 啟動三個開關，這可關掉 53 前方的兩座火球和 54 電梯門口的，由 54 到達位於西南方的區域。

△進入 55 裡頭可傻眼了，這座迷宮裡有不少的房間，而且還滿是飛蟲纏纏的 MODE，唯一的出口是找到 56…踩動 57 門旁的機關可移開 58 和 59，可以由 59 的圓梯登上 60，待跳上移動的圓梯後再移往 65。也可以走出 57 再上前踩動 61 的機關移開一條大秘道，往裡殺到底端的 62 有 HEALING BASIN，穿進 63 踩動機關移開秘道入口附近的 64，拿到 64 的 MERCURY MODE 後不就可以一路飛到 65 嗎？！

△踩動角落裡 66 的機關移開 70，進入 71 站上升降的圓柱跳過 72，73 有把 FIREBOMB，74則有 HEAT-SEEKER，76 有 BAZOOKA，推開 77可拿到點個，75 也有。進入 78 後，由於 87 須用 IRON KEY，所以先搭乘 79 的電梯到東北方的區域。

△走出電梯沿著 67 先解決 68 和 69 裡的敵人後啟動中央的開關 80 先移開 81 的缺口，由 82連續跨過 道門走出 83，往右推開 84 的暗牆可拿到密室內的 FLAMEWALL，之後穿過 81 搭乘



85的電梯到 86 取得 IRON KEY 後循原路回 79 。用 IRON KEY 進入 87 後先繞到 88 拿到 MODE 再搭乘 89 的電梯。

△電梯抵達後，眼下還有八部電梯呢，其實，右邊的兩部 90 和 91 ，以及左邊的 92 是互通的，而 93 卻則是條死胡同，眞正能離開這鬼地方的，只有 99 的電梯，不過，離開前先往北推開 98 的密室，拿到DOG MODE變身爲狗狗後再快速跑進電梯 99 …誰說狗狗不能搭電梯的？

△電梯門開啓後快進入 100 ，瞧見沒有？這兒總計有六處 101 的矮牆，每間獨立的矮牆裡頭除了點圈外都各有一把 FLAMEWALL。有辦法一下子扛起六把嗎？如果動作快一點的話，在恢復原形之前是足夠跑出六處矮牆的…現在您相信我，將來您會…更相信我…推開暗牆 102 有付石棉盔甲。

△ 103 的門內有一屋子的 ELASTO MODE ，不小心碰上的話是很煩人的。其實仔細瞧瞧這堆 MODE 擺放的位置後，會發現有一條走道可以順利地在不碰上 MODE 的情況下通往 105 ， 104 的角落裡還有付石棉盔甲。

△打開 105 後是否後悔不早點減肥？除了得連續經過九道門之外，走道裡全是硫酸牆。走出 106 再跑進 107 就可以上醫院看看燒燙傷了…

AREA 2 KNOW THINE NME

△這是第三個決戰地點了，在這兒將會見識到什麼是 NME。由東向西推開 1 的暗牆，2 裡頭有 HEALING BASIN 和雕像上的刀子。踩動 3 的地板機關打開 4，經過 5、6 再踩動 7 的機關打開 8，前方有幾根來回移動的刀柱，可以利用彈簧跳往 9，踩動入口 9 的機關可移開後方的 10，拿了 9 裡面的點圈後由彈簧跳回 10 拿取 MODE，但裡頭有一自動武器。

△利用 12 的彈簧往北跳進 13，前往盡頭踩動 14 的機關移開 15，啟動 15 的開關再移開 16，17 的門口有砲彈攻擊，推開 18，裡頭有 HEALING BASIN，拿到 19 的 FIREBOMB之後走出 17，利用 20 的彈簧跳出 13。

△往南踩動 21 的機關打開 22，目標 NME 就在 29 裡頭。為了補給物資可以先衝進 29 拿到 IRON KEY，因為這兒所有的門都需要它才開得了。在躲避追殺時可以先移開 30，在裡頭繞一圈後再推開 31，由於 NME 這自動武器的活動範圍只侷限在 29 之內，只要能活著跑出來，它是不會追殺的。

△由 23 的彈簧跳上半空中的圓梯到 24 可拿到不少武器，踩動 25 的機關移開 26，裡面有把 FIREBOMB，推開 27 進去啟動開關移開 28，28的正中有 MERCURY MODE。34 裡頭的武器都在地板上，而 35 卻都放在高架上，由於兩邊的屋內都有自動武器，所以在進入 35 之後馬上飛上高架拿武器較為妥當。

△ 32 和 33 的門內都有 BAZOOKA，如果在 22的門外尚有拿來的武器派得上用場。36 裡頭地板機關可打開 22，不過，腳程得快才行。瞭解了現場的佈置，希望有助於一舉殲滅那腦人的 NME。

EPISODE 4

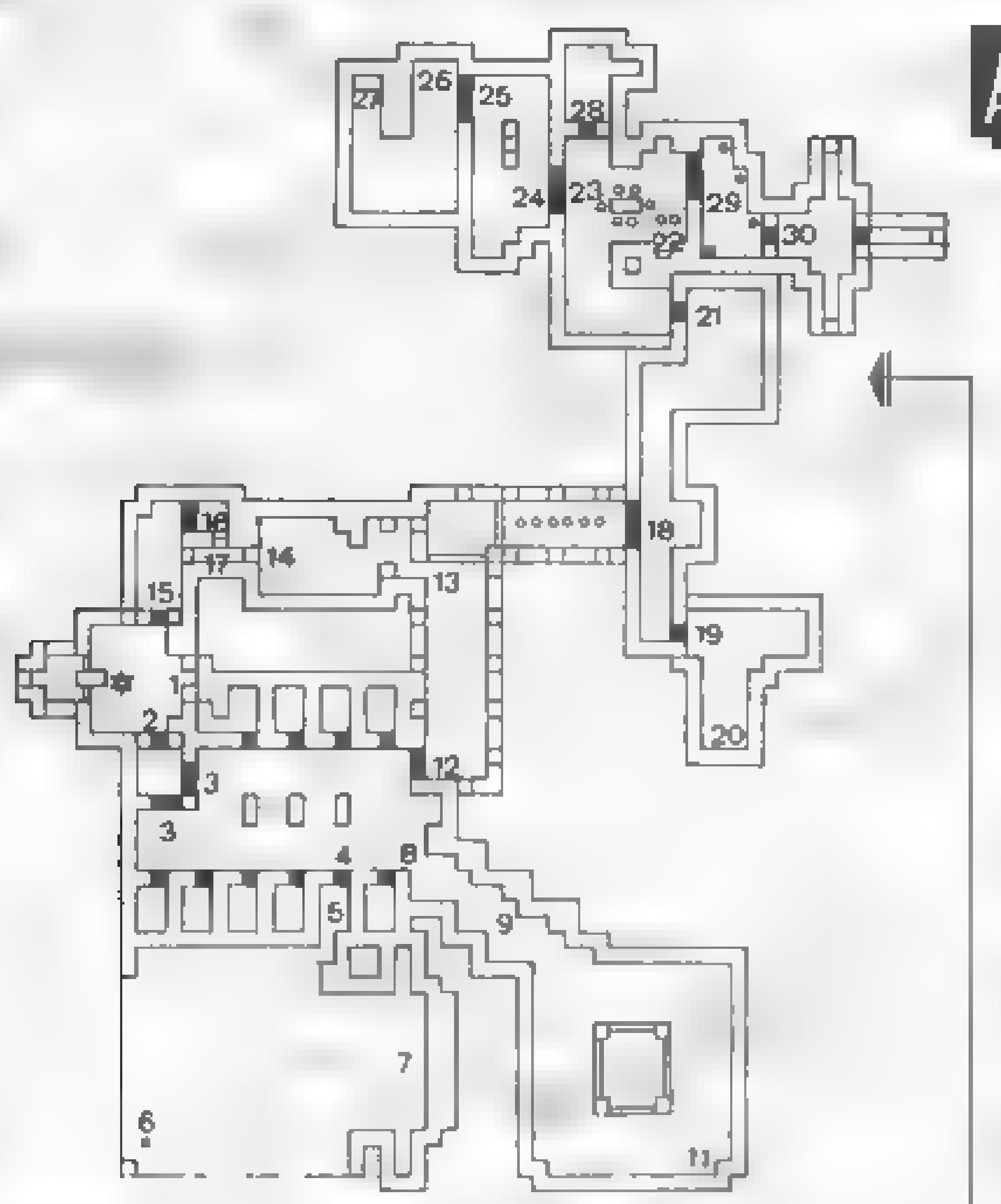
AREA 1 "MONKY" BUSINESS

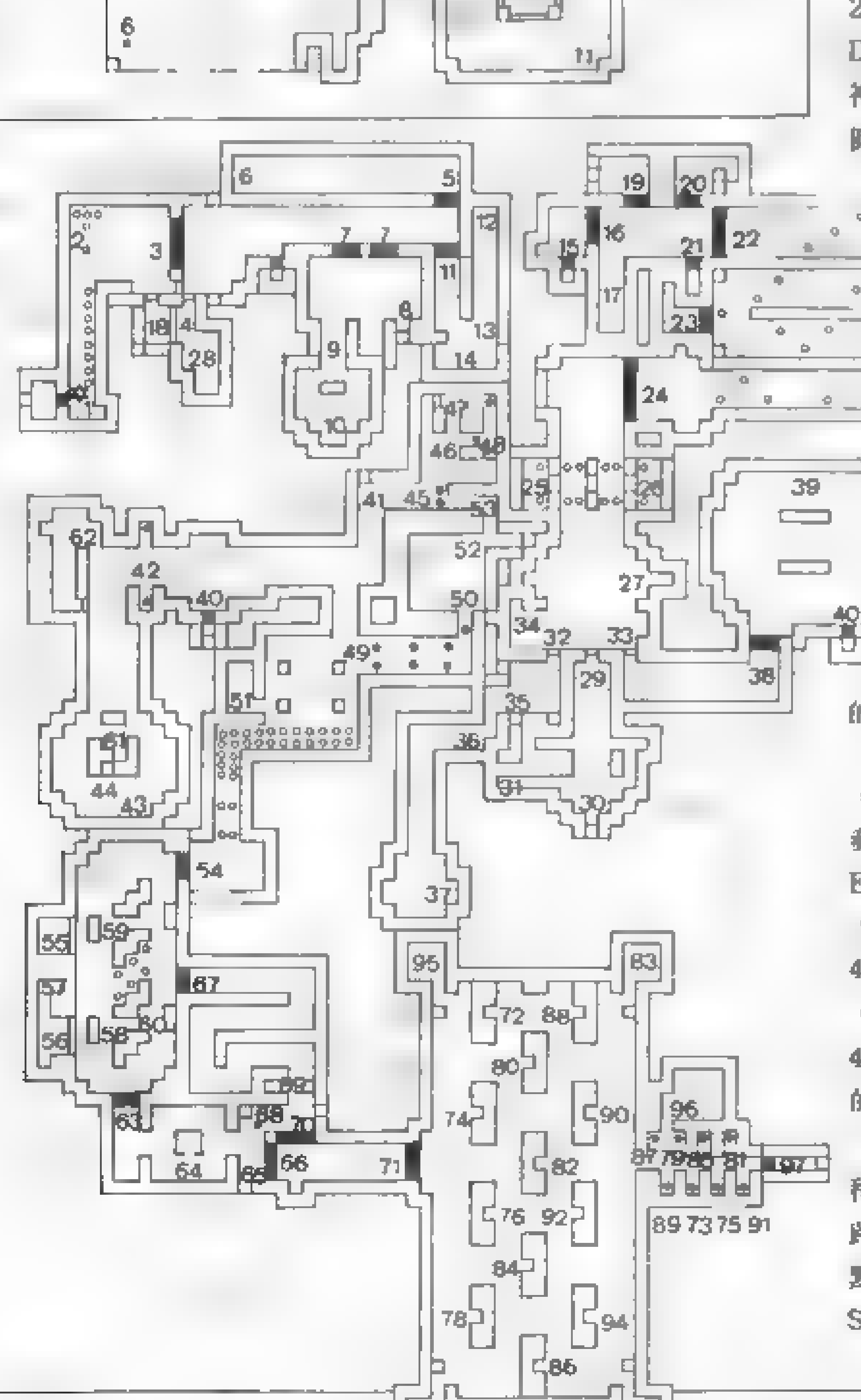
△由此開始，要對付的敵人又多了僧侶和法師了…避開眼前移動的硫酸牆伺機上前推開暗牆 1，不管有沒有幫助，這兒有把手。前往北經過 15 到 16，裡頭有 HEALING BASIN 和一枝 DARK STAFF，這款新法器用來對付新敵人，倒也很…速配。

△往南經過 2 進入 3，瞧這兩邊屋子應聲跑出來的新敵人，是否有點興奮？進入房間 4 推開 5 可熱鬧了，角落 6 的圓柱旁有 DOG MODE，而地板機關則能移開 7。走出 4 再推開 8，接連往右推開幾處暗牆直到進入 10，9 有 HEALING BASIN，而 11 則有 DOG MODE。

△跨入 12 往前推開 13，裡頭 14 有不少點圈和一顆GOD MODE，但地上有陷阱阻隔。進入 18後先到 19 拿取 20 的DARK STAFF，跨進 21 時，利用 22 的昇降圓梯跳往 23 可拿到懸空的 DRUNK MISSILE。28 裡頭還有 HEALING BASIN。

△經由 24 進入 25 拿到 26 的GOLD KEY，27有把FLAMEWALL。接著經過 29 和 30 就到了出口了…沒錯！就這麼簡單，不過，這只是個小甜頭而已。





AREA 2 FIRE AND BRIMSTONE

△喝掉 1 的 HEALING BASIN 再轟掉 BASIN 後可拿到裡面的手槍…既然有武器可以擊毀 BASIN，那還用得著手槍？…爬上階梯到盡頭再跳往 2 拿 FIREBOMB 比較實用。進入 3 還可拿到 4 的 BAZOOKA，鄰房 18 有把 GOLD KEY，但目前鑽不進矮牆。

△進入 5 可拿到 6 的 DARK STAFF 和石棉盔甲，進入 7 啓動 8 的開關移開 9， 10 有 MODE。跨進 11 繞到 12 拿 FLAMEWALL 的同時會踩到 13 的機關，這會移開 14。接著搭乘 15 的電梯到另一頭，進入 16 後由彈簧跳上 17 拿個 GOD MODE，之後再搭乘電梯 15 回到 4 再鑽進 18， GOLD KEY 不就到手了？如果失敗的話， 17 還有好幾個 DOG MODE，之後再搭乘電梯 15 回到 4 再鑽進 18，GOLD KEY 不就到手了？如果失敗的話， 17 還有好幾個 DOG MODE。

△雖然已經有了 GOLD KEY，但暫且不要踏入 21，要喂龍哦… 19 有 HEAT-SEEKER， 20 則有 DARK STAFF，由 22 一路殺進 24，途中的 23 裡頭還有 HEALING BASIN 和 DARK STAFF。利用階梯可以跳進兩旁的 25 和 26，25 有 HEALING BASIN，再往裡走到 27 踩動機關可移開 4 裡的暗牆 28，回頭跑一趟是值得的， 28 裡有 HEAT-SEEKER、HEALING BASIN 和 EXTRA LIFE。再次搭電梯到 16 時可以進入 21 了，內中的地板機關會移動電梯旁的柱子堵住電梯門。

△轟破 29 的玻璃進入踩動 30 的機關移開 32 和 33，31 有付 GAS MASK 記得先戴上，因爲進入 32 啓動 35 的開關除了可移開 36 的通道外，也會啓開通道裡的毒氣，搜括點圈的同時別忘了外頭的 34 和通道內的 37 也各有付 GAS MASK。

△經由 33 進入 38， 39 有把 FLAMEWALL，接著搭乘電梯 40 到另個區域。出了電梯門先啓動 41 的開關移開 42 的圓柱，走到裡頭的 43 有 EXCALIBAT，轉身啓動開關 44 移開 45 的圓柱，穿過 45 到 46 時就需要做個抉擇了，如果將 46 的圓柱往東移開，可以拿到 47 的 SILVER KEY，而若是將 46 的圓柱往北移開的話，則能取得 48 的 IRON KEY，兩把鑰匙不needs同時取得，但良心的建議是拿到 SILVER KEY 較爲理想。

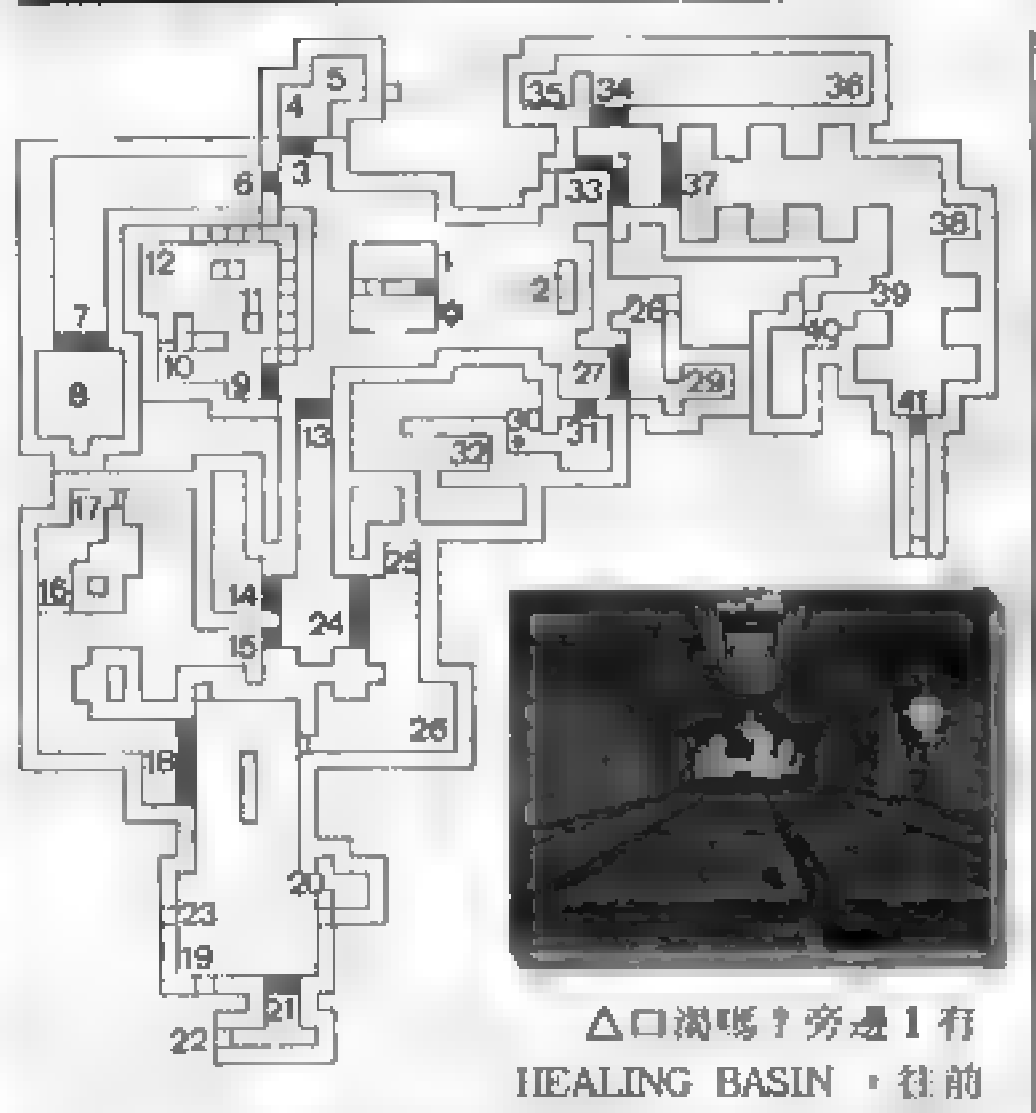
△由 49 的彈簧跳進 50， 50 的地板機關會移開 51 的柱子，推開 52 到 53 能拿到點圈。一路跨進 54 時，利用昇降的階梯可拿到半空中懸空的點圈。 55 有 HEALING BASIN， 56 有把 HEAT-SEEKER，踩動角落 57 的機關可移開 58 和 59

的柱子，而 60 的地板機關則能移開 61 的暗牆，繞回 61 啓動開關以移開 62 ， 62 裡面有HEAT-SEEKER 、 HEALING BASIN 和EXTRA LIFE 。

△ 67 須用 IRON KEY ，用 WILVER KEY 進入 63 ，小心躲過地皮上的硫磺踩動 64 的機關以關閉 65 的火球，跨入 66 之後只能直奔 71，因爲 70 也須用 IRON KEY 才開得了。如果拿的是 IRON KEY ，那麼在進入 67 之後就嚐到苦頭了。因爲由 67 到 70 的途中佈滿了移動的硫酸柱、尖刺、火球和刀柱，雖然冒險踩動 68 的地板機關移開 69 後可得到 THREE EXTRA LIVES ，但也得有命拿啊。

△進入 71 後會麻煩一點，籠統的說法是只要踩動全部的機關即可順利到出口，而比較詳細的說法則是：踩動 72 的機關移開 73 的圓柱， 74 移開 75 ， 76 移開密室 77 ， 78 移開 79 ， 80 移開 81 ， 82 移開密室 83 ， 84 移開 85 ， 86移開 87 ， 88 移開 89 ， 90 移開 91 ， 92 移開密室 95 ，之後前往出口 97 即可暢行無阻。別忘了由 87 和 79 的圓柱之間推開密室 96 ，裡頭有 HEALING BASIN 、DARK STAFF和 EXTRA LIFE 。

AREA 3 CRUSHING DEFEAT



△口渴嗎？旁邊 1 有 HEALING BASIN ，往前踩動 2 的地板機關可將四面八方的牆壁全移散開來，進入 3 拿到 4 的DARK STAFF後推開暗牆 6 得到石棉盔甲。進入 6 ，走道有移動的刀柱， 7 的門內正中 8 有枝 DARK STAFF ，但兩旁會射出火球，門槽內還有 HEALING BASIN 。

△進入 9 後先啓動 10 的開關移動 11 的柱子去擋住火球，穿過 12 可拿到 DRUNK MISSILE 。跨進 13 拐進 14 有不少點關，經由 15 進 16 ， 17有 MP40 。進入 18 後快衝進 21 啓動 22 的開關關閉外頭 23 的火球，拿取 19 的 SILVER KEY 也會觸動機關移開 20 。 24 門內的 25 有HEAT-SEEKER ，而 26 也有同樣的武器。

△走出 13 後先進入 27 ，啓動 28 的開關可移開 29 和 31 門內的圓柱 30 ，拐角的 32 有 GOLD KEY 。進入 33 後先打開 34 ，拿了 36 的 FIREBOMB 後再推開 35 ，裡面有 LARGE MONK CRYSTAL ，對於補充體力很有助益的。

△跨入 37 後儘管前途坎坷，但看在 41 的出口份上就請勉力爲之吧， 38 的角落裡有 HEALING BASIN ，拿了 39 的 BAZOOKA 後別忘了推開暗牆，往裡再推開 40 還有間密室。

AREA 4 DIAMONDS & RUST

△旁邊 1 有 HEALING BASIN ，推開 2 有把 FLAMEWALL ，進入 3 後，左邊 4 有 HEAT-SEEKER，右邊 5 則有石棉盔甲， 7 有 MODE 。爬上階梯可拿到 6 的DARK STAFF，跳上 8 啓動開關移開 9 的圓柱後可拿到裡頭 10 的 IRON KEY ，千萬別利用 6 底下的彈簧跳進 10 ，如果 9 的圓柱沒有先移開的話是出不來的。

△打開 11 有 HEALING BASIN ，進入 12 後趁門未關上時轉身拿到兩根圓柱中間 13 的BAZOOKA。啓動 14 的開關移開 15 可拿到 GOLD KEY 。

△ 16 門口的地板機關會移開後方的 17 ，進入 16 到 18 拿取SILVER KEY 時會觸動機關移開兩邊的 19 和 20 。

△ 21 門內走道中有地板機關可同時打開 22 和 23 ， 23 裡頭有把FIREBOMB，而 24 附近也有機關可分別打開 22 和 23 ，兩間房內也有機關可由房內再打開門。搭乘 25 的電梯到右方的區域後，留意電梯門前移動的柱子，由轉角的電梯 26 到出口時，有根圓柱擋住 51 的門，再搭乘 27 到另一個區域， 33 的門口也有圓柱擋住去路。利用28的彈簧跳進 29 拿到 MODE 後再利用彈簧跳出。30裡頭有把 BAZOOKA ，而入口的地板機關則能同時移開 31 和 32 ， 31 有MODE，而 32 則有石棉盔甲。

△回到 27 後掉頭跨進兩扇 34 再進入 35 ，搭乘 36 的電梯到達最右邊的地帶後，經由兩旁的37到 38 啓動開關，除了可同時移開 39 和 40 的暗牆外，也可以移開關住 41 的三根圓柱， 39 有 DARK STAFF ， 40 則有 EXTRA LIFE ，經由 36 的電梯回到 35 ，利用 41 的彈簧可拿到 47 的 MERCURY MODE ，這兒有兩瓶，千萬要留一瓶到緊要關頭時再拿，此刻可以飛進兩頭的 48 和 50 拿取懸空的點圈，而 49 的角落裡還有 MODE 可拿。

△飛著到 42 或由 41 的彈簧跳上啓動 42 的開關後，眼睛可得睜大點，這下子可解決不少的難題， 33 和 51 門口的圓柱會移開，密室 44 和秘道 43 也會啓開，而同時電梯 25 兩旁的 45 和 46也會打開，由於 45 和 46 的門會再關上，所以若想解決門裡色傢伙須得多跑幾趟。當 45 和 46 再關上時， 42 的開關可以無限次數的再打開它們，記得殺人則可，萬勿擅闖民宅，由 45 和 46 的門內是開不了門的。

△接著，可以搭乘 26 的電梯到出口 51 前往 AREA 5 ，不甘心的話則先搭電梯 27 再繞進 33 ，裡頭有不少點圈可拿，而兩邊角落 52 和 53 也各有 EXTRA LIFE 。密室 44 有石棉縊甲，而另一頭的秘道 43 ，現在進去還不是時候，得先由 27 的電梯再回到 41 。

△利用彈簧跳上 47 拿到另一瓶 MERCURY MODE 後，快跑進 27 的電梯，門開後經由 31 進入 43 ，拿了 54 的 FIREBOMB 後再往東一路飛進58的出口到秘密關卡 AREA 8 ，若非如此，則在飽受秘道中 55 和 56 的火球攻擊到 57 前，留著那一人高的障礙必然會淌下傷心的眼淚…與腳程快慢無關…

AREA 5 SWITCHED AROUND

△角落 1 和 2 都有 HEALING BASIN ， 3 有枝 DARK STAFF ，走出 4 和 5 ，利用 6 的彈簧可拿 7 懸空的 HEAT-SEEKER ，由 8 跳上 9 也有一把。環視週遭也只有 10 有去路，推開 11 的暗牆後一路經 12 、 13 到 14 ，穿進 15 可有收穫。由 16 穿過地上的尖刺到盡頭 17 ，利用彈簧跳上啓動開關可同時移開 18 和 19 ， 18 有 DARK STAFF 和 HEALING BASIN ，而 19 的角落裡也有 DARK STAFF ，另一邊的高架上躲著不少人。

△回到 20 往前推開 21 ， 23 有 GOD MODE ，拿到 29 的 HEAT-SEEKER 後進入 36 ，利用37的彈簧可跳上三處高架，也可以跳過 38 門前的刀柱，進入 39 踩動機關移開 40 ，啓動 41 的開關關掉位於上方 31 門內 42 的火球，回頭走出 36 ， 30 有兩個 HEALING BASIN ， 31 門口有幾根移動的硫酸柱，拿了 32 的 FIREBOMB 。再跑一趟 36 ，經 38 、 35 到 43 ，啓動裡頭開關 44 可移開大廳中的 45 ，進入 45 可拿到 GOLD KEY 。

△一路進 46 即可推開 47 的暗牆，這兒有 FLAMEWALL 和石棉縊甲，再推開 48 啓動裡面的開關 49 移開 50 整片牆壁。進入 51 往左的 52 有 HEAT-SEEKER 和 HEALING BASIN ，啓動 53 的開關關閉 60 走道上的火球之一，同時， 53 的地板機關也可移開 54 ，有不少點圈。步出 51 再一路繞進 55 ， 56 有 HEALING BASIN 。經 57 再進入 58 ，往左的 61 有把 FLAMEWALL ，踩動59的機關可移開 62 ，同時啓動開關再關掉 60 的火球之一。拿到 62 的 EXTRA LIFE 再冒險到 63 啓動開關關掉 60 的火球，同時 63 也有 GOD MODE ，上前踩動 64 的機關移開 65 ，啓動 64 的開關再關掉 60 的火球， 66 的角落裡有 THREE EXTRA LIVES 。

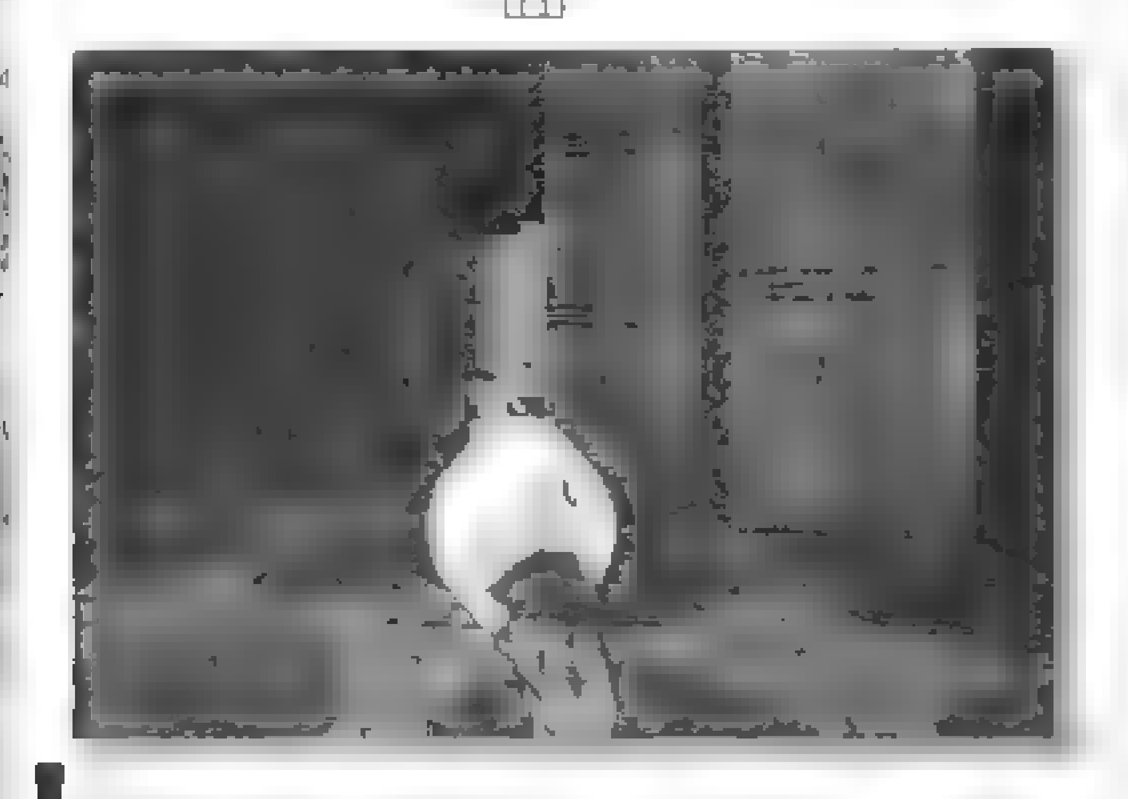
△ 60 的走道上共有五處火球射出口，現在已關閉四個了，其實在火球口的兩端也有彈簧可利用的。推開 67 的暗牆， 68 裡頭有 MERCURY MODE 、 FLAMEWALL 和石棉縊甲。爬上階梯後69還有 DARK STAFF ，之後一路直趨 70 啓動開關移開大廳中的 71 ，回頭穿進 50 的牆縫推開 72

較省時省力。

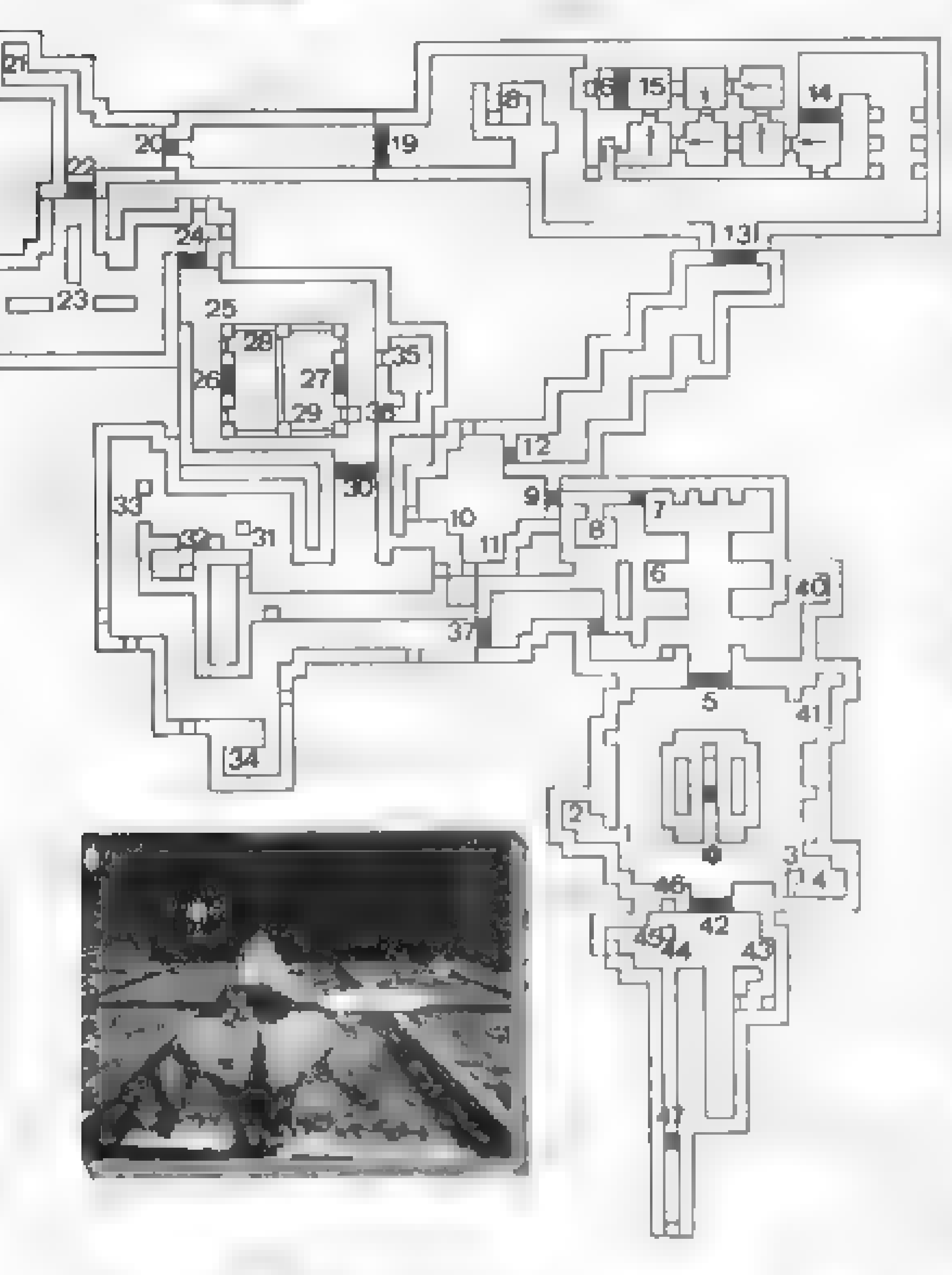
△拿到 71 的 SILVER KEY 後進入 73，往右到 74 有 HEAT-SEEKER，再往右跳過刀柱啓動 75的開關可移動 76 的硫酸柱。往左拿到 77 的 DARK STAFF，再進入 78，79 有把 FLAME-WALL。跨入 80 時先推開 81 的暗牆，82 的機關可移開 83，踩動 84 的機關再移開 85，86 有把DARK STAFF，再踩動 87 裡的機關移開 88，跨過 89 穿越硫酸牆到 90 有 MODE 和 EXTRA LIFE，91 則有不少點數。啓動 92 的開關移開大廳中的 93 後再循原路走回 73。

△拿到 93 的 IRON KEY 後進入旁邊的 94，利用角 95 的彈竿跳上 96 可拿到可拿到盡頭的 EXTRA LIFE，接著搭乘 97 的電梯離開。走出電梯後往右推開 98，先繞到 99 啓動開關關閉 100 的火球之一，啓動 101 的開關關掉另一秘道裡 113 的火球之一並同時移開 102。走出 103 門口即有 SHROOMS MODE，進入 102 踩動 104 的機關可移動 105，繞進 106 取得DOG MODE後再進入左邊的 107，108 有把 HEAT-SEEKER，但是狗狗用不著…鑽進 109 拿到 EXTRA LIFE 後再推開 110，裡頭也有 EXTRA LIFE，如果時間拖得過長藥效已失的話，還有DOG MODE可以鑽出 109。

△利用兩邊走道上的鋼梯拿取點圈的同時，別忘了推開左邊走道上的 111，繞進 112 啓動開關再關掉 113 的另一個火球，撿完點圈後，114 的開關還可以關閉 100 的另一個火球…不信？再跑去瞧瞧…往南喝掉出口 115 旁邊的 HEALING BASIN 後就可出關了…什麼？沒錯…不喝也可以出關…



AREA 5　BACKFIRE



△掉頭推開暗牆 1 拿到 2 的 MODE，推開 3 可拿到 4 的 FLAMEWALL。進入 5 拿到 6 的 HEAT-SEEKER 進入 7，推開 8 可得 DARK STAFF。進入 9 可得小心了，裡頭有交叉發射的火球， 10 有 DARK STAFF， 11 則有 HEALING BASIN。

△經過 12 再一路前往 13，往右繞進 14 後依箭頭方向轟破一道道的玻璃門到 15， 15 門口的地板機關會啟開 16，而 15 的正中則擺著 SIL-VER KEY，之後推開 17 的暗牆即可走出， 17 的角落裡還有把 BAZOOKA。

△推開 18 有 HEALING BASIN，經過 19 到 20， 21 的角落有 HEALING BASIN 和 FIREBOMB。 22 門內正中 23 有把 HEAT-SEEKER，進入 24 踩動牆角 25 的機關可同時打開 26 和 27，柵欄內的地板機關 28 和 29 可由欄內再分別打開 26 和 27。

△進入 30 繞到 31 時，前方 33 有滾球傷身，往左推開 31，只要推開到能側身而過即可，推太遠的話會將 32 的暗牆堵住。一路到 34 拿到 DOG MODE 後，循原路走出 30 再鑽進 35 的矮牆，之後推開 36 的暗牆走出。

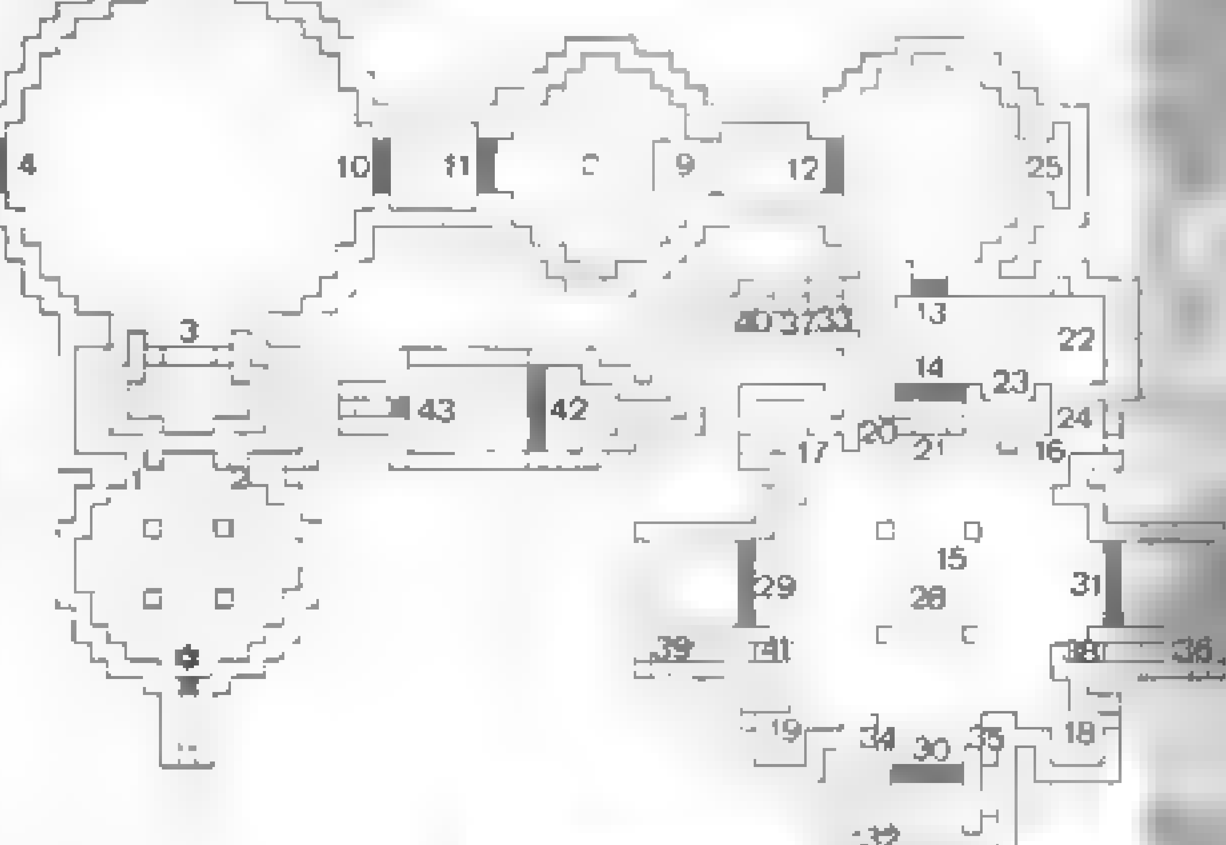
△再經由 30 直奔 37，進入 38 拿到 GOLD KEY 後推開 39 的暗牆回到入口附近， 39 還有地板機關可同時移開 40 和 41，走回 5 往南到 42，推開 43 可拿到石棉盔甲，往左推開 44，再走入角落往右推開 45 去擋住 46 的火球，如此即可無後顧之憂地走進 47 的出口。

AREA 6　CIRCLES OF FIRE

△入口前方通道 1 和 2 可走出 3，先由左方的 4 和 5 到 6 拿到 DARK STAFF，之後由 7 的彈簧跳上 8 啟動開關移開右方 11 裡的通道 9，經由 10 穿過 9 到 12，經 13 再進入 14 的門後就複雜多了。

△大廳正中有兩個地板機關 15 和 28，踩動 15 的話，聽仔細了… 14 門外的 22、25 和 26 會移開暗牆，而在大廳內則會移開 16、17、18、19 和 20 的密室和秘道，而 16、17、18 和 19 四處密室裡的火球裝置也會啟動，還好再踩動一次 14 的機關就可關閉。最要緊的是， 21 的硫酸柱會移動到 14 的門口排成一道屏障，走不出 14 的話會跟許多好東西緣慳一面的，所以，在踩動 14 的機關後要快速的越過尚未集結的硫酸跑出 14。 22 移開後會出現石棉盔甲和 EXTRA LIFE， 23 的機關可移開暗牆 24，穿過 24 即可回到大廳裡。

△ 25 有把 heat-seeker，進入 26 有裡頭的 27 有顆 DEVELOPER BALL。回到大廳後，18 有 DARK STAFF， 19 則有 EXCALIBAT，而秘道 20 裡頭有三根柱子擋住去路，回到大



趁再踩動另一個機關 28 可同時打開 29 、 30 和 31 三道門，而事實上，每道門的門口都有地板機關可打開各自的門…聰嘛？重頭再看一遍吧…

△先進入 30 啓動 32 的開關移開秘道 20 裡的第一根柱子 33 …想用「偷吃步」一路飛過去？歹勢…這不是圓柱，是方形透天的…屋內有地板機關可打開門，也可以利用彈簧跳上屋旁的高架再由34和 35 跳出屋外，其實三間屋內的情況是一樣的，只要再進入 31 啓動 36 的開關移開第二根柱子 37，進入 29 啓動開關 39 移開 40 最後一根柱子，接著由秘道直奔 42 即可到達 43 的出口。

AREA 7. LAIR OF EL OSCURO

△瞧見過街頭電線桿上的警語沒有？天國近了…如果認爲這是最終的決戰地點，那就錯了…擊破前方 1 的玻璃到 2 拿取DARK STAFF，爬上 3 的圓梯往 4 跳下後，上前推開 5 再轉身往南推開 6， 12的 HEALING BASIN 和 7 的開關現身了，啓動 7 的開關除了可移開 9 之外，也會促使 8 的暗牆往 10移近，必須趁 10 的暗牆密合之前快跑向 8 穿過移動中的牆縫爬上 10 的圓梯，如此才能爬上 11 拿到懸空的點圈。

△ 14 裡頭沒什麼， 13 的兩個缺口可避開移動的刀柱，缺口裡也有點圈。進入 15 利用 16 的彈簧可跳進 17 ，跨入 18 後繞到後方進入 19 ，這是座假電梯，當啓動 20 的電梯開關後，南面的牆壁會往北移動，直到擋住 19 的門和 20 的開關，相對的另一邊的 21 則會移開來，推開 22 可得到HEAT SEEKER ，接著搭 23 的電梯 24 拿到GOLD KEY 後再回到 18 。

△經過 25 進入 26 ，爬上 28 的圓梯再跳到 31拿取SILVER KEY ，如果由圓梯中間掉下的話，趕緊推開 29 或 30 快跑上 31 ，圓梯底下有移動的火柱。想拿27的點圈得付點代價，由 32 的彈簧跳進 33 ，再由 33 跳往 34 推開暗牆，別用走的，地板上有不少陷阱，搭乘 35 的電梯到另一個區域。

△越過火球跑進 36 ，推開 37 有把 DRUNK MISSILE ，經由 38 拿到 39 的 BAZOOKA 後再進入 40 ，這兒是座房間相連的小型迷宮，另一端出口在 42 ， 41 有把 HEAT-SEEKER 。跳進 42 後趕緊閃一邊去。正前方 43 有火球正對著 42 的門，這一路上有不少陷阱，得隨時留神。衝著 43 的火球口推開另一邊暗牆可拿到 EXCALIBAT ，之後再小心地邁向左方的 44 ， 45 裡頭有不少點圈，還有石棉盔甲和FIREBOMB，接著循來時路回到

18，再搭上 23 的電梯。

△走出電梯往南進入 61 ， 62 的物品與對面的 45 是相同的。進入 46 後先拿到 47 的 BAZOOKA 再跨進 48 ，由 49 慢慢地踱進 50 ，這時50的地板機關會促使兩邊的硫酸牆移至走道中間而緊密的貼合，而 49 的柱子也會堵住走道入口，推開 50 北方的暗牆可拿到 51 的 EXTRA LIFE 。52的盡頭有石棉盔甲和FLAMEWALL，往南推開53就有出路了，推開 54 的圓柱有 HEALING BASIN ，而人生的轉捩點正是 55 的電梯。

△一跨出電梯時，電梯門口的地板機關會移動旁邊的柱子堵住電梯門，只好勇往直前了。瞧這滿地的武器和物品該料到馬代誌要發生了…沒錯，推開 56 和 57 之後即可見到 EL OSCURO ，這傢伙煞是了得，不管您手上拿的是什麼武器，他都會以同樣的「效果」回敬…想幹掉他？別傻了…您需要做的除了保命之外，就是逃命…由於 OSCURO 練有金鋼盞體神功是打不死的，利用偌大的場地儘量所能地閃躲他的攻擊，利用 59 和 56 跟他來一場追逐，儘量繞圈子方為上策。過段時間後將 OSCURO 引至 60 的出口附近，只要把命保住了，待時辰到， OSCURO 會頓時幻化成五個巨大的人頭在地上游走，跟著會移開出口前的圓柱，一溜煙兒的鑽進出口，等收了驚後，跟進去瞧個究竟吧。

AREA 9 CANYON CHASE

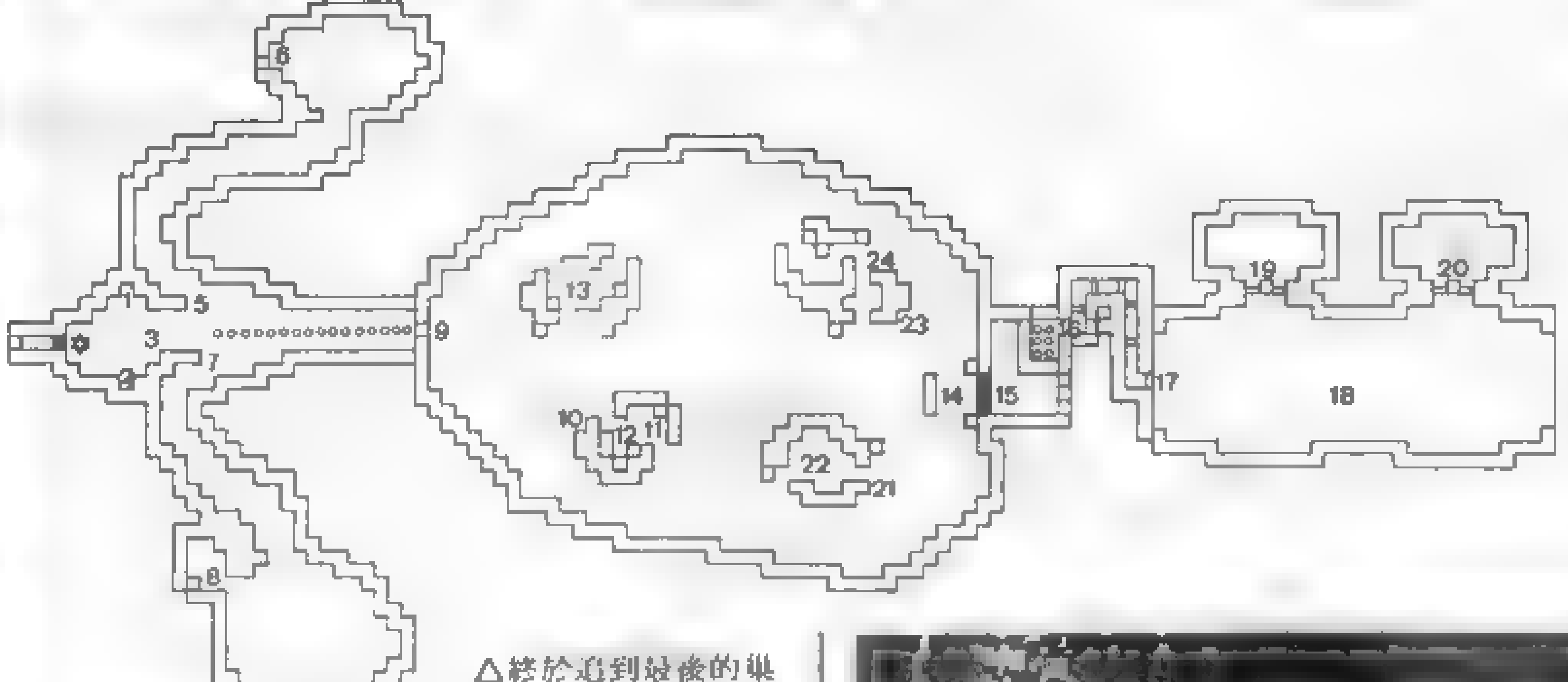


△這個區域純粹是場追逐，幸好是追人而不是被追…改變一下心情，就當是散散步吧…

△途中的 1 、 4 、 6 、 7 、 10 、 13 、 14 、 16 、 17 、 19 和 20 是 BAZOOKA ； 5 、 8 、 12 、 15 和 18 是 HEALING BASIN ； 2 和 9 是 FLAMEWALL ，而 3 和 11 則是石棉盔甲。

△這幾個人頭真是可氣又可笑，追得快時他們也跑得快，若放慢腳步的話，他們倒又閒散得很…追趕到出口 22 時別忘了推開出口旁的 21 ，裡頭有 FIREBOMB 和 EXTRA LIFE 。

AREA 10 IN THE DARKNEST



△終於追到最後的巢穴了，雖然名為黑暗，但眼下的硫酸牆和地上的硫磺卻明亮得很…眼前看得到的有 1 和 2 的四座 HEALING BASIN 和 3 付石棉盔甲，3 有 5 把DARK STAFF…小心的進入 5 踩動裡頭 6 的地板機關移開 8 的暗牆，經由 7 拿到 8 裡面的OSCURY KEY 後爬上 3 前方的圓梯。

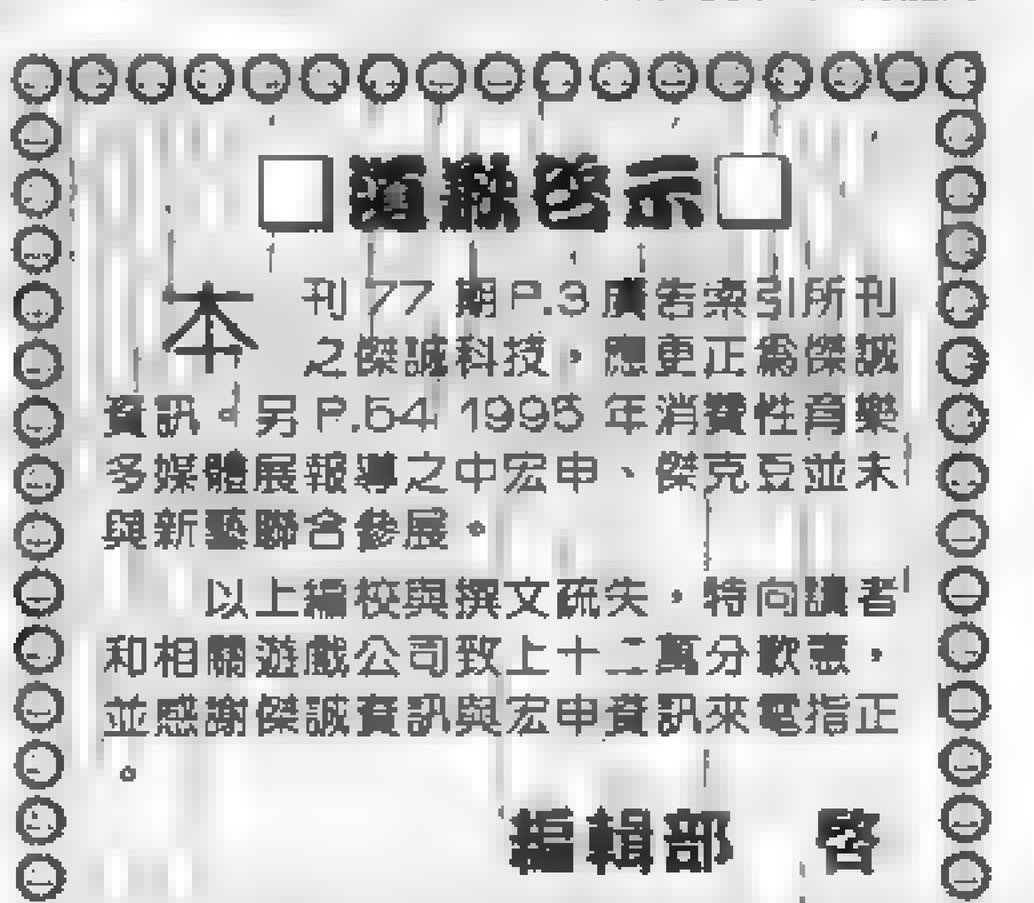
△爬到 9 要跳下時注意不要衝過頭，靠著牆垂直落下才拿得到懸空的 MERCURY MODE，先著地踩動 10 的機關移開 11，繞進 11 踩動 12 的機關移開 13 和 14，五個人頭就躲在 14 的北方，所以要快跑進 15 飛過圍牆在圓梯上落地，推開 16的暗牆再一路繞進 17 會發現一處世外…煉獄…在 18 打殺過癮之際，19 有一屋子的 EXCALI-BAT，而 20 快有一屋子的DARK STAFF，這應該足夠摧毀 18 廣場上的蛋蛋了…孵化僧侶的蛋蛋…

△惱人的是這兒的武器等走出 15 之後再也拿不到了，待 MERCURY MODE 效力過後，如何能跨



越 16 前的牆？走出 15 與「首腦」正面迎上時，伺機踩動 23 的機關移開 24，踩動 21 的機關則能移開 22，簡單的說吧，這就是四座軍械庫了…22裡頭還有 EXTRA LIFE。

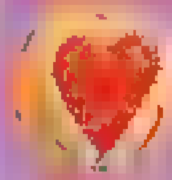
△緊接著只要將五個人頭逐一的轟碎就能戰勝黑暗的邪惡力量…祝您…幸福快樂…





比薩大亨 重點提示

/ Lord Jean



前言：

比薩大亨是第一個以食品連鎖店為主題的經營策略遊戲。玩者必須從一家小店開始慘澹經營，不斷地擴充規模，成為規模龐大的跨國企業。其實遊戲中還有另一種方式，則是如何以比薩店為幌子從事地下事業，在黑社會取得教父的稱號。由於這兩種遊戲模式不太一樣，筆者將分成兩部份個別說明。



第1部分 關於經營

1 如何選擇店面地點：

當你進入遊戲時，首先得選擇一座城市作為根據地。在此筆者建議初學者選擇柏林，因為當地的房價租金比較便宜。接下來就是決定店面的地點，這時你可以先進入市場調查畫面，看看本地各年齡層人口的比例，再決定要以那幾種類型顧客群為對象。城裡面不同的地點，可以吸引不同類型的人士聚集，大致如下：



小孩：學校、電影院
青少年：迪斯可舞廳、電影院
藍領勞工：酒吧、迪斯可舞廳、電影院
白領勞工：購物中心、銀行
商界人士：旅館、銀行、迪斯可舞廳
銀髮族：教堂、銀行、購物中心

遊戲可以個別顯示不同類型場所的地點分佈，這可以用來縮小搜索房價的範圍。舉個例子來講，如果是以小孩或青少年為顧客群，尋找電影院比較密集的區域就比較容易找到好地點。地點選定好之後，就可以與特定的房屋仲介商洽談租賃事宜。

2 店面裝潢：

店面要如何裝潢，端看你要吸引那一族群的顧客。通常年輕人比較喜歡摩登時髦的室內風格；年長或是商界人士，比較喜歡傳統、高格調、價格昂貴的家具。因此在初期經費不多的狀況下，還是將目標訂在年輕人比較好。至於家具的擺設的重點，則是在不影響顧客出入與侍者上菜的狀況下，在有限的面積內容納最多的顧客。家具之間要留部份空間以便於出入，千萬不要擋住店門與廚房門口。此外，椅子不要離開桌子太遠，否則顧客將會拿不到食物。桌椅安排妥當後，如果還有資金的話，可以再額外購買一些器具。其中以電動玩具與彈珠台最受青少年歡迎；裝有電話可使商界人士在吃飯時也能掌握商機，至於點唱機與電視，則視你選擇的音樂種類與節目頻道，而吸引不同品味的族群。

3 菜單選定與材料採購：

要決定店裡的菜色，也是與顧客種類有關。在市場調查畫面可以找到各年齡族群對於比薩店口味的偏好，其中可分成熱量、甜度、鹹度、辣度與香味濃郁度等方面。這時你可以參考附表一，大致決定要製作那種 PIZZA 。披薩烘好之後，再看看顧客口味屬性與你預期的是否有差異。另一個影響顧客喜好的因素是流行趨勢（ Trend ），在市場調查畫面也可以找到那種材料最受歡迎，那種材料最被厭惡；儘量選擇使用最受歡迎的材料來製作 Pizza 。趨勢是會不斷改變的，今天顧客喜歡的，明天可能就不喜歡了，所以因應趨勢改變菜單，是維持市場

競爭力的重點。菜單定好之後，下一個步驟就是採購材料。剛開始時材料挑一般等級的就好，因為剛開的店沒什麼知名度，能賣出的數量有限，再好的材料也無用武之地；最好是等到銷售量比較穩定時，再逐步地提昇材料品質。採購的對象最好不要太多，選定幾家做長期合作，不但在採購合約上比較好談，送貨時也會比較有效率。就遊戲手冊裡講的，設立冷凍貨倉可以一次採購大批材料儲藏起來，不用每天都為材料採購傷腦筋，但由於介面設計的不良，反而造成更大的不便；因為採購一次是以一個單位計算，如果想要買的數量很多，操作上很麻煩。筆者就乾脆不建冷凍庫，每家 Pizza 店都派個經理張羅採購事宜還比較省事。



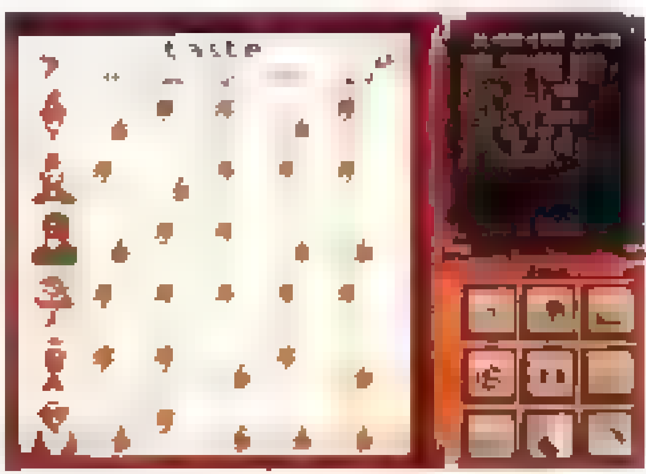
4 人事與財務管理：

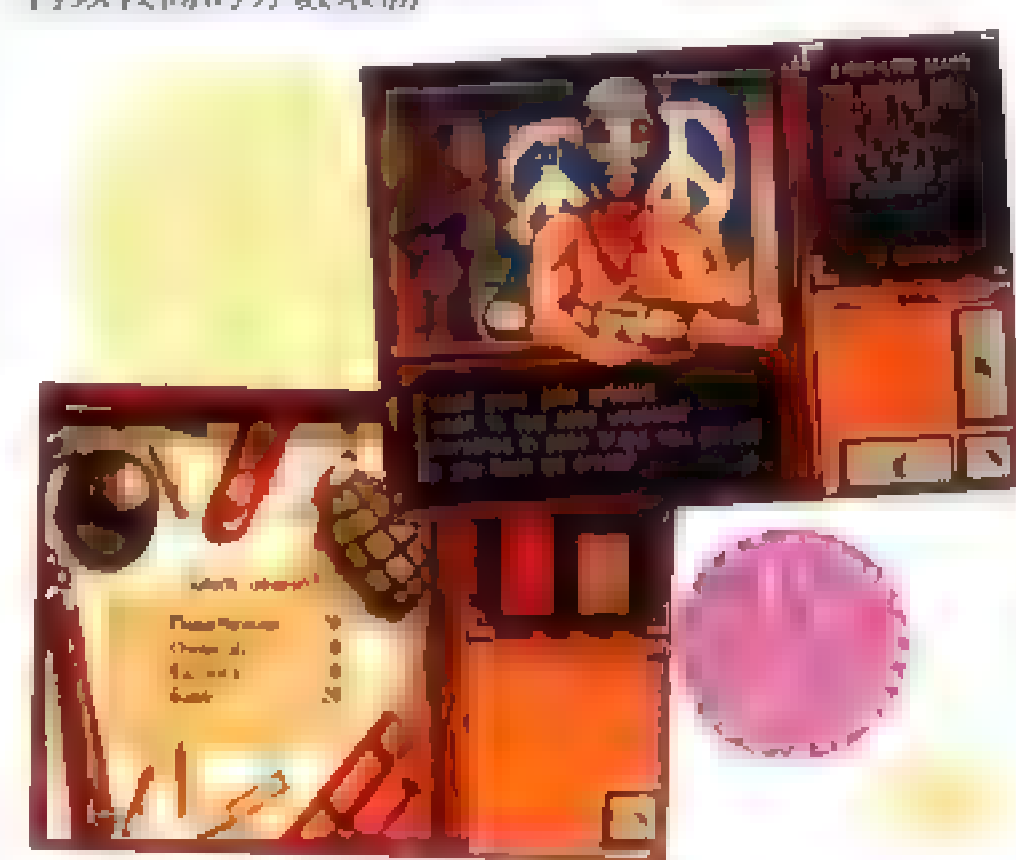
遊戲裡的 PIZZA 店總共有三種職員，廚師與侍者是不可或缺的，沒有他們根本就無法營業；至於經理，則是當你開了許多分店，無暇照料時替你代勞的幫手。不論是那一類員工，除了專業知識之外，儘量選擇有旺盛的精力與良好的健康，以及可信度較高的人。此外，因為就業人口有限，除非能力實在太差，不要輕易開除員工，因為被開除過的人是不會再回來的。財務管理是玩者另一個需要注意的部份，這部份沒處理好，很快就會關門大吉。在遊戲初期，財務是很脆弱的，最好是在裝潢店面與採購生財器具之餘，留下一定數量的資金作為周轉之用；在每週或每月結算前夕，不要有超過安全限度的支出。運用高價位廣告媒體如報紙或電視時，要注意它是按天計酬的，得要有點資金底子才行。千萬不要在遊戲初期財力不很穩定時，就貿然使用電視或新聞廣告，你很快就會被鉅額的廣告費拖垮。



第2部分 關於競爭

注意一點，城裡並不只有你一家 Pizza 店，因此競爭是不可避免的。競爭大致可分成文鬥跟武鬥兩種，所謂的文鬥除了在品質與服務上取勝之外，另一種方式就是比薩大賽。除了每月定期的比賽之外，還可以隨時到對手的地盤踢館，比試看誰的手藝比較精湛。比賽時，由於電腦對手的速度實在太快，不是玩家能比的；在此有一個方法可以拉近雙方的距離，就是將遊戲製作過程的速度調快，如此一來，電腦對手所能得到的分數就不會太高，玩者只要好整以暇的將比薩做好，再以較高的分數取勝。





至於武鬥部份，就是實際的破壞行動，而依照其程度可以分成兩種。第一種只是惡意的玩笑，只能擾亂對手的營業，如臭掉的乳酪（ Smelly cheese ）、瀉藥（ Laxatives ）、老鼠（ Rats ）、臭彈（ Stick Bomb ）等。第二種就是實實在在的破壞，你若狠了心「做」掉傢伙，到本地的武器交易商，向他購買「冰淇淋」，不同口味代表不同武器，如下：

香草（ Vanilla ）＝火焰噴射器（ Flame Thrower ）
巧克力（ Chocolate ）＝殺蟲劑（ Insecticide ）
草莓（ Strawberry ）＝火箭筒（ Bazooka ）
檸檬（ Lemon ）＝炸彈（ Bomb ）



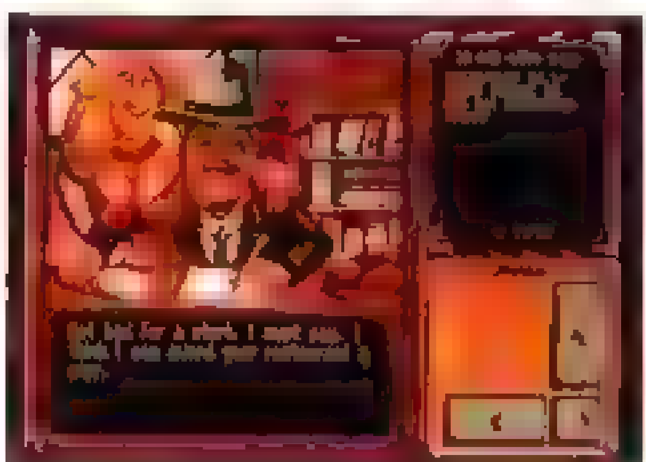
最好在行動前夕才買武器，就算是藏在冷凍倉庫也有可能被警方臨檢查到。接下來就是調整鬧鐘以提供人手，對於這種事是不會有人笨到在光天化日之下做的。在預定時間內到達，以最短的時間造成最大的破壞，在警察來之前逃之夭夭。

 部分 關於黑白兩道

要成為一個比薩大亨，除了要有良好的經營手腕之外，黑白兩道吃得開也是很重要。以下是各種應對方法：

1 市長：

當你有了一定社會地位之後，就有可能會獲得市長的秘密帳號，只要時常匯錢進去，以後不論是優良商店選拔或是衛生臨檢時，他都不會忘記你的好處的。



 條子：

定時『捐助』可以讓你得到許多小道消息，例如食品稽查員來訪的時間。不過最好找些理由，如『你的皮包掉了！』、『我要捐錢給警察之友會！』等名目，千萬不要直接就問『需要錢嗎？』，保證讓你有牢獄之災。



3 黑社會：

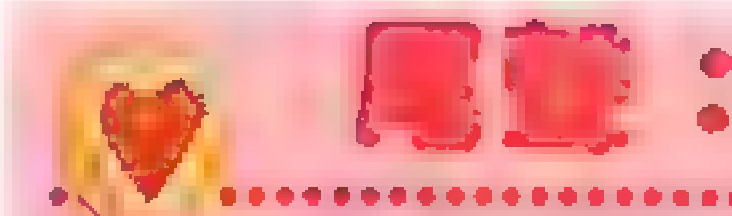
有些大城市，總不免有些地下勢力存在。當你的比薩店發不出薪水，銀行又告貸無門時，挺而走險求諸於黑社會，有時是不得已的辦法。（此法遊戲可用，現實勿試）高利貸是馬上可以獲得資金的方法，但注意一點，黑社會的利息是一般銀行的數倍；另一方面，如果你準備在黑社會當個教父，就得要接受老大給你的任務，任務內容會隨你在黑社會的地位而有所不同，如下：



送貨員	無	武器交易	Pimp
攻擊	PickPocket	地下投資	Killer
洗錢	Thug		

當你成功地完成所交代的任務，在黑社會的地位自然水漲船高；但只要被警察抓到一次，不論社會地位或是黑社會排名都會大幅下降。還好遊戲裡的警察是可以賄賂的，到時只好花錢消災了。







有了以上的提示，相信初學者可以很快地進入狀況。筆者就到此打住，再進一步的發展，就只能讓玩家們各自去體會了。

附表 各種 Pizza 的口味資料

Pizza 名稱	熱量 fat	甜度 Swet	鹹度 salt	辛辣 hot
Napoletana	20	00	40	20
Margherita	20	00	40	10
Stagioni	50	00	60	30
Andrea Doria	60	00	80	50
Salami	50	00	50	30
ham	40	00	20	20
minced meat	40	00	20	20
chicken	20	50	20	10
prawn	60	00	60	20
fish	50	00	60	20
mussel	20	00	40	20
salmon	20	00	40	20
exotica	00	70	00	10
vegetable	30	00	40	20

百戰天龍 秘技篇

話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本機初開之時，曾有多位擅長 PCTOOLS 之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視為邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東拔西闖誓言與程式設計師作對，偶遇 BUG 指引而通入桃花源，總能舒發意想不到的奇遇，其行徑最為飄逸；至今更有人覓得蹊途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。無綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此為百戰天龍之願，亦為玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：

面額 3.5 元	酬賞 350 元，另贈雜誌一期
面額 5 元	酬賞 500 元，另贈雜誌一期
面額 9 元	酬賞 900 元，另贈雜誌一期
面額 12 元	酬賞 1200 元，另贈雜誌一期



立體狂飆賺錢秘技

在主畫面時鍵入 " REFINERY " ，就可以任選軌道進行比賽，而且你的現金會暴增許多。

●羅頭



蠻荒戰士終極秘技

由 Mindscape 所推出的格鬥新作─蠻荒戰士，登場的角色加上大魔王共有十一名之多，但只要善用以下的秘技，不但可以使用大魔王來對戰，還多出了四名隱藏角色讓你選擇，最酷的是，還有無敵、自由選擇舞台等其他有趣的功能哦！首先，在主選單畫面時依序輸入 cheat 這五個鍵，這時會多出 Secret Way 這個選項，進入之後是一片空白，但只要鍵入以下的秘技鍵，就能開啟下列的秘技功能：

replay	使用 3D 重播模式來玩遊戲。
eleventh	在雙打中可以選擇大魔王。
gardener	雙打時增加 Tom Teck 這個角色。
dunk	雙打時增加 Scottie Pippen 這個角色。
numberone	雙打時增加 Captain Warrior 這個角色。
pam	雙打時增加 Pamelan 這個角色。
circus	可自由選擇格鬥戰場。
nopain	不使用武器來格鬥。

tyson	使絕招失效。
nogain	格鬥中武器不會脫手。
finalfive	將賽制改為七戰五勝制。
snowwhite	將角色造型變小。
evildeath	啓動 GORE MODE 。
forqa	開發工具。
nbk —	回合決勝賽制。
easyspecialmoves	使絕招更容易施展開來。

●草藥農場



MechWarrior 2 秘技大全



在遊戲中，同時按住 Ctrl 、 Alt 、 Shift 鍵不放，再輸入下列關鍵字，便能產生意想不到的結果：

blorb	開啓、關閉無敵模式。
cia	彈藥無限供應。
gankem	瞬間摧毀敵人。
enolagay	使用核子彈
icanthackit	瞬間完成任務。
idkfa	同上，但任務失敗。
hangaround	更改任務終止時限。
xray	X 光視野模式，可直接看透牆壁、山脈，按 W 可關閉。
meepmeep	時間壓縮功能開啓
unmeepmeep	時間壓縮功能關閉
zmak	時間延展功能開啓
mightymouse	補充 Jumpjet 。
flygirl	增加 Jumpjet 。
coldmiser	關閉追熱功能。
dorcs	觀看 DORCS 型機械人。
tlofront	將後視角轉為前視角
lairdo	警示功能。
michelin	顯示殘骸中的得分球
tinkerbell	自由移動的外部攝影視野，按 C 鍵可關閉。

●草藥農場



仙劍奇俠傳騙錢秘法

在尚書府時，雲姨會給月如、逍遙兩人在道上冒險，拿了錢以後千萬別乖乖地照辦，先在城中瘋狂大採購，等到把錢都花光時再回去找雲姨要錢，她一共會給你三次，總共九萬兩，要採購什麼配備，自己好好的盤算一下吧！

●小魚





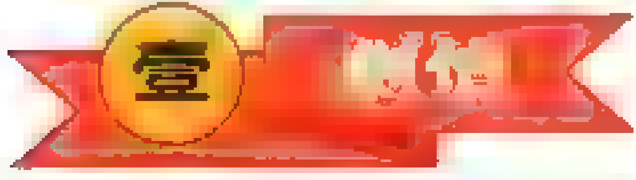
魔界之泉

出版公司／華義國際

本文作者／ADDLF

原本對魔界之泉期望很高，但老實說並未如預期那般理想，因為筆者一直認為它是類似天使帝國這一類的戰鬥遊戲，然而本遊戲在實際上，卻是混合了戰略及策略的 RPG 。第一印象破滅之後，實際玩了才發現其實仍是值得一玩，只不過是目標不再是攻城略地，而只是消滅妖魔。其實魔界之泉雖然不是純粹的戰略遊戲，不過其戰鬥卻也做得不錯，不像傳統踩地雷的戰鬥方式，也不像敵我雙方先排排站好，然後再互相攻擊。事實上本遊戲的戰鬥比較像天使帝國這類遊戲，只是戰鬥畫面不像天使帝國那麼誇張，它是十分寫實的，怪物的形態都畫得很用心。遊戲中也有升級，只是可惜看不出人物升級後外形有什麼不同，這一點就比不上像炎龍騎士團等遊戲了。

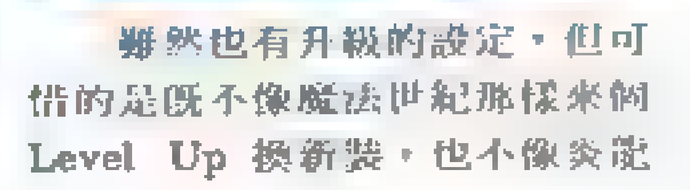




開始玩家可以選擇四個不同的國家（王子或公主，反正就是有四位主角），每個國家都有其特色，其中有最有錢的湮爾王國，擅長魔法的維斯歐王國、劍術及魔法皆強的摩黎多王國、以及以劍術著稱的野蠻王國。每位主角都有幾位隨從，能力因國家而異。不過要注意的是沒有商人就無法經商，那麼即使戰利品物價值高，你也無法賣出獲利。因此得在鄉鎮中募集各類人物（當然要花錢），有魔法師才能研究魔法，不過魔法要花錢購買，不精打細算的話，一下子就會出現財政赤字了（超過一兆二千億的話，可獲中華民國政府頒發"超級敗家子"獎章乙枚）。平時可去修行，也可接受村民委託去完成任務賺點小費（當然洞窟中也可能有寶貝哦！），沒事做時便可出發去完成較大任務，一直到打敗最後大魔王為止。

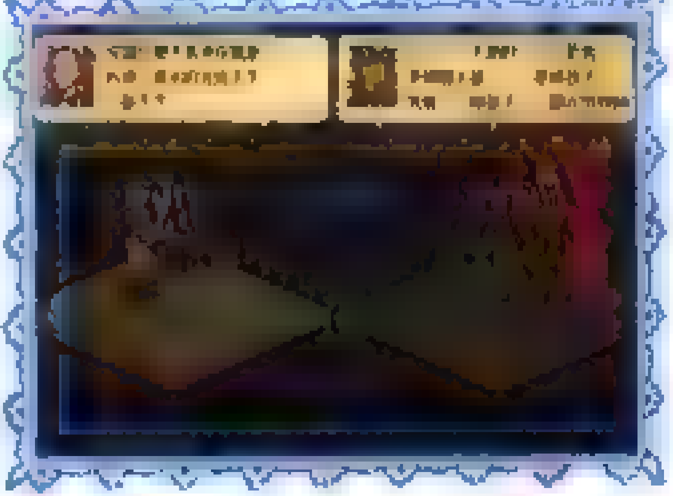






雖然也有升級的設定，但可惜的是既不像魔法世紀那樣來個 Level Up 換新裝，也不像炎龍騎士團2那樣在人物造型上大翻修，這是最令人遺憾的一點。反正不管你升級多少次，人物還都是那個樣子，實在令人感到不平衡。所以玩了一會，乾脆拿出整人專家把人物的攻擊力、防禦力、迴避率，甚至移動力等大幅修改，兩個人一路砍殺，一下子就破關了。這雖然有點對不起設計者，不過老實說，魔界之泉的戰鬥沒有給玩家多少成就感，倒也是真的。



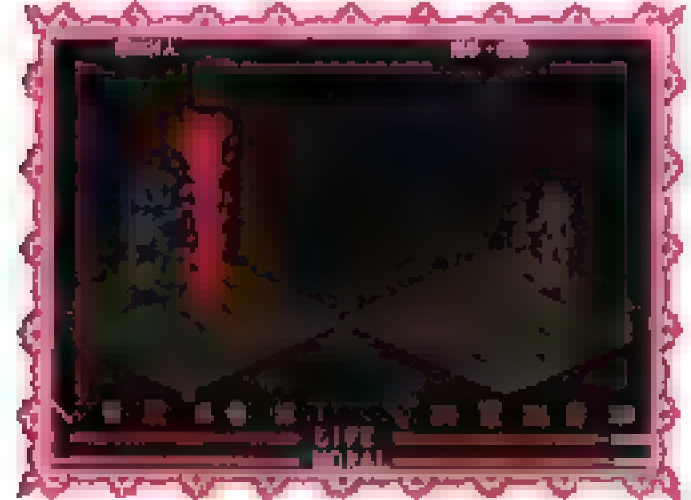




不得不佩服的，是魔界之泉的怪物造型做的不錯，像野狼、老鷹、怪泥都很漂亮，可是招式永遠都是砍一下或咬一下，感覺上顯為單調；而且怪物數量也太少又分散，根本沒有大兵團作戰的氣氛。像幾個成功的遊戲那種大軍蜂擁而至的感覺，不僅氣勢十足，並且自然讓人全副精神集中來研究如何破敵，畢竟魔界之泉只是個 RPG ，筆者是期望太

高了。眞正憑良心說，以 RPG 的水準來說，魔界之泉的戰鬥算是很不錯了，玩家也不用擔心踩地雷似出現的敵人，又可以集合人力對敵人輪番攻擊，的確已經很不錯了。

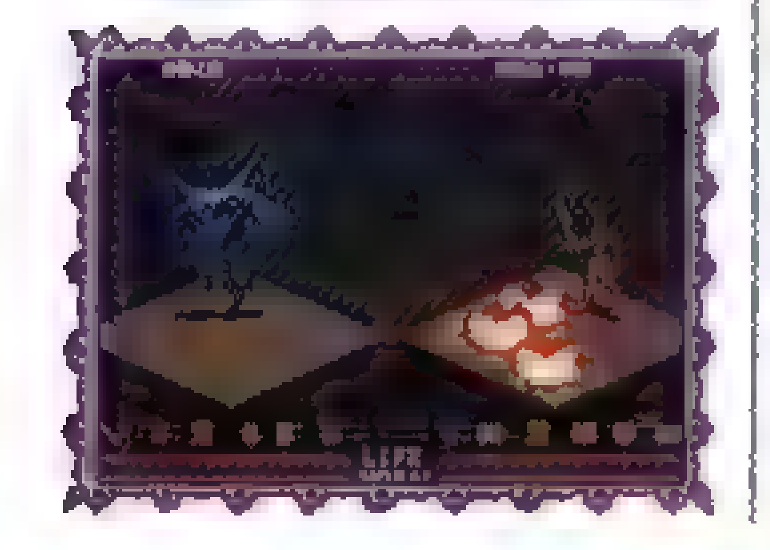






肆 魔法

魔法效用雖佳，但是耗用金





錢太多是一大問題。不用 MP 設定而用金錢買魔法，大概是筆者最不習慣的地方了。因為 MP 幾乎是定則也是一種習慣，魔法不消耗 MP 而要消耗金錢，那不如培養用刀劍來砍比較省錢；畢竟金錢除了買武器防具之外，就所剩不多了，完全要靠魔法打仗，還不如去當財政部長（反正舉債再多也無妨），因為沒有人會借錢給你。



伍 [illegible]



音樂及音效在一般水準，畢竟只要不要太煩人就可以了。（有些遊戲據說會逼得玩家關掉喇叭。）設計者很有心營造一個多樣化的 RPG 遊戲，不過傳統 RPG 迷可能會覺得太容易；它沒有很大的迷宮，沒有什麼解謎的設計，戰鬥平實而合理。可是對戰略玩家可能會失望，因為規模實在太小，而且升級一點都不明顯，敵人的 AI 也很低。不過換個角度來看，它就像是融合了戰鬥機及轟炸機的戰鬥轟炸機，要擔任空優任務時，它不如戰鬥機，要擔任對地攻擊時，它也不如轟炸機，然而它很俱具彈性，能在兩種任務中均能大致勝任。魔界之泉其實可做為 RPG 及戰略遊戲的入門教材，並且它也有策略的成份存在，可能不是很純，但有其存在價值。筆者認為如果能再用點心，將升級後之不同等級圖形顯現出來，再加深劇情的架構，其實可以發展成很不錯的戰略 RPG。也許在畫面上可以把人物圖形等再放大一些，因為以現有的戰鬥地圖，的確有點看不清楚的感覺。劇情發展上雖然有很多主角可以選擇，不過似乎劇情本身都是直線進行，缺乏多線式發展的變化性。不可否認的，魔界之泉的確有其過人之處，但是喜不喜歡它，就得看玩家而定了。





群英會審 VER 2.0



COW-BOY

戰略、策略及角色扮演之類型綜合而成的多樣化遊戲，怪物造型寫實華麗，可惜數量較少，對喜歡練功的玩家來說，較不過癮，遊戲適合剛入門的玩家。



CYBER

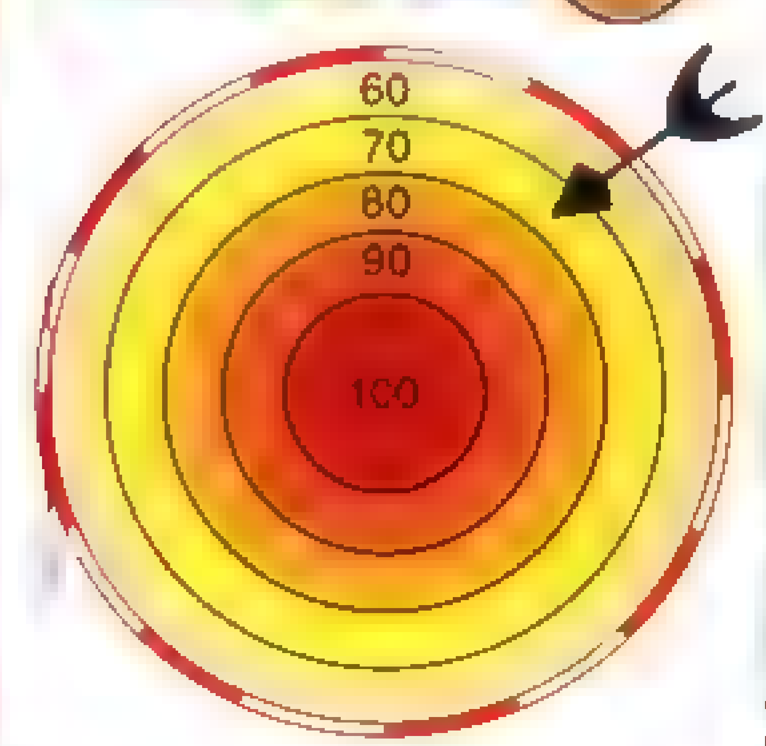
戰鬥時角色的動作過於單調，且毫無迫力之感，對習慣於誇張、動感戰鬥畫面的玩家，這部份可能較不具吸引力。



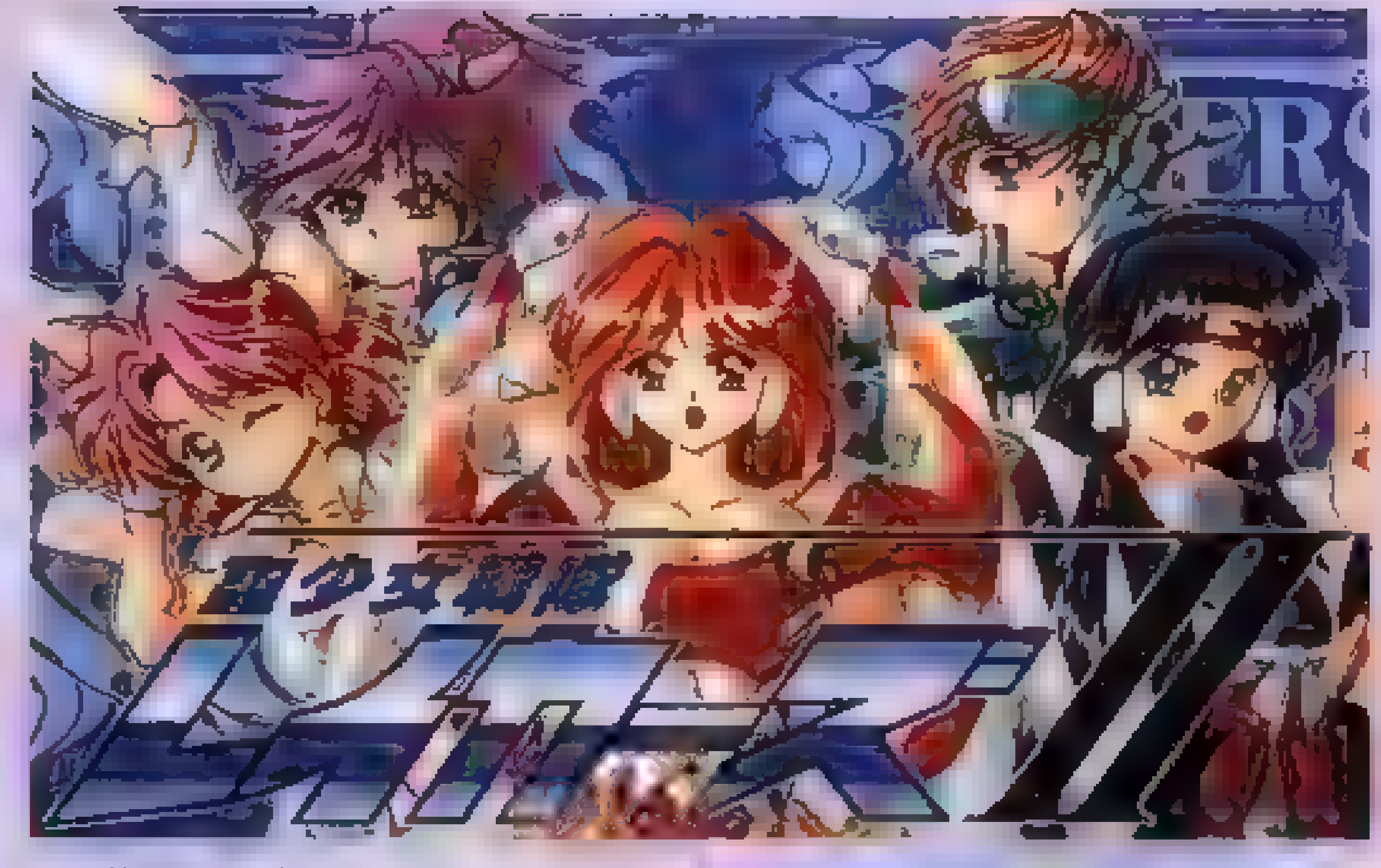
DRAGON

[illegible]人物造型相當細緻，只可惜缺乏動作變化；有四個不同的主角可以選擇，不過在劇情發展上較缺乏變化。









出版公司／華義國際

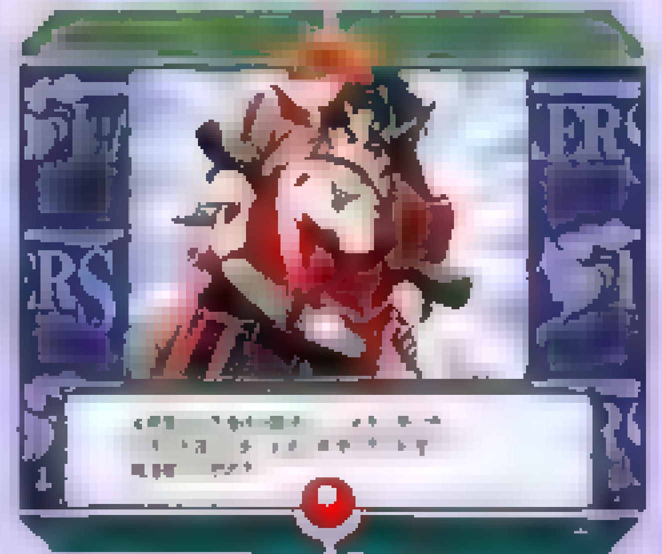
本文作者／米　克



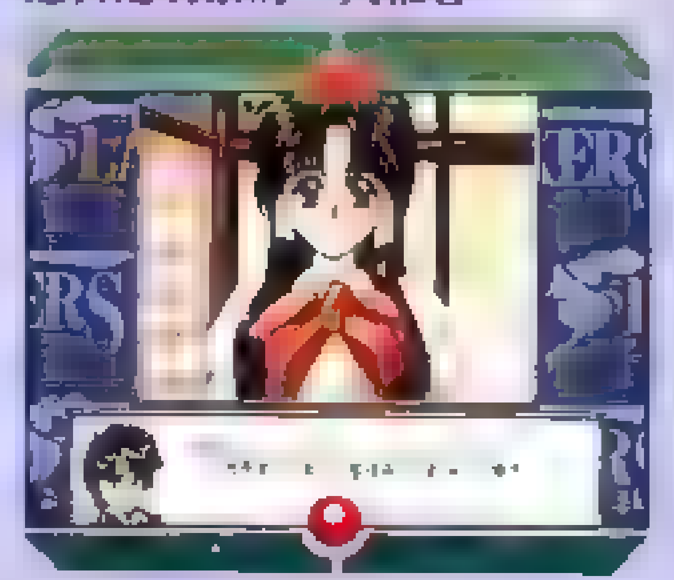
聖少女戰隊回來了！在打敗卡魯那帝國的半年後，由拉維特所率領的迪奴聯軍，因爲覬覦雷卡水晶的強大能量而入侵地球。面對著更強悍的敵人，聖少女戰隊及沼田俊是否能夠再次化險爲夷，保護地球的安全呢？



《聖少女戰隊Ⅱ》和一代最明顯的差別，大概是畫風的改變吧？除了主角人物全部都重新繪製外，戰鬥場景的地形也較一代更精細，無論房子、車子都相當有眞實感；不過某些建築物的比例不太正常（例如和房子一樣高的樓梯）是個小小的缺點。提到人物的繪製，筆者也發現了一個很有趣的地方：當主角要和夏音H的時候，筆者一直在猜夏音手中抱著那兩顆像籃球一樣大的「東西」到底是什麼？經過幾分鐘的「研究」，才發現那是夏音的胸部！幸好當時筆者不是一邊吃飯一邊玩，否則應該噴鼻血的畫面就要變成噴飯粒了！就算手册中一直強調夏音是波霸，但是畫得那麼大也太誇張了吧？

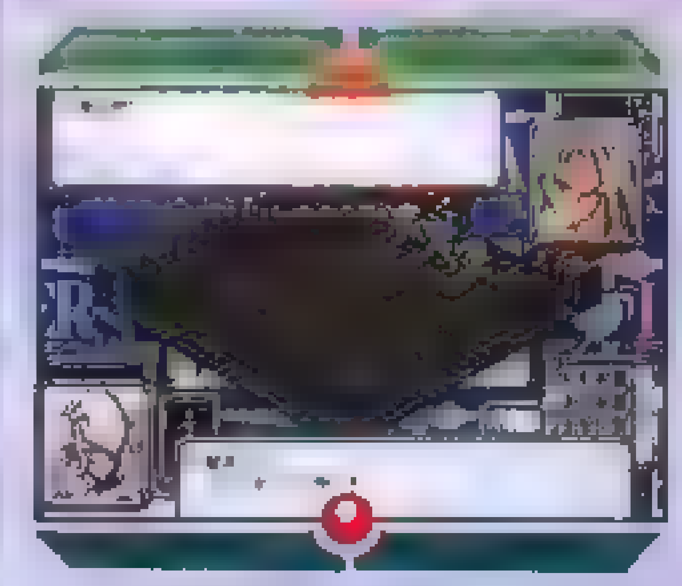


在戰鬥介面方面，《聖少女Ⅱ》和一代並沒有多大的差異：在戰鬥中被攻擊的一方仍然沒有反擊的功能。比較不同的地方是二代加入了集中力（ SP ）的計算，只要 SP 達到了一點的點數，就可使用該人物所具有的必殺技。另外，比較「仁慈」的改變是沼田俊和玲子都具有恢復人員體力的招式；不必像一代還得等待布蘭德王子久久一次的救援，這眞是玩家的一大福音。



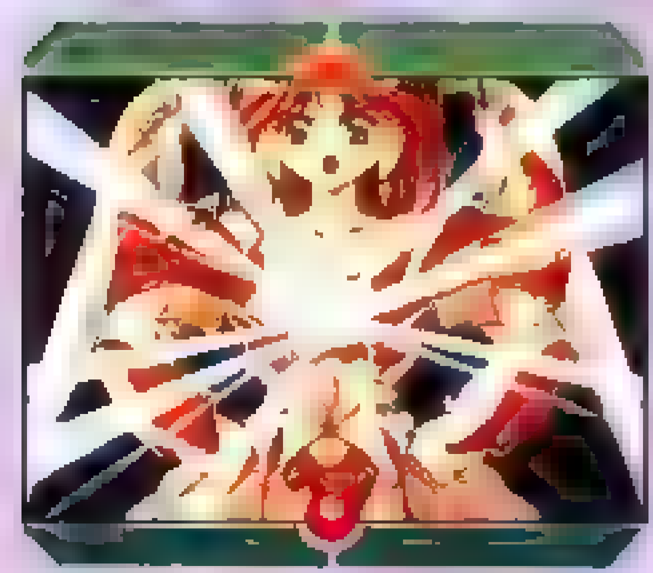


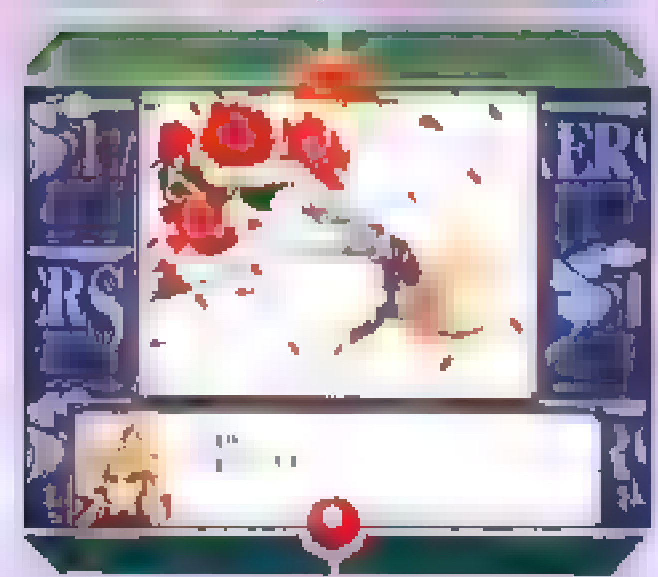
在一代的戰鬥中，最令人印象深刻的莫過於「等待」了。通常每一隻敵人移動後，都要等上幾秒鐘才可以看到下一隻敵人的移動；有時候光是等待敵人全部移動完就要等個十幾分，一場仗打上數個小時是常常有的事，不知道這是不是用來拖長遊戲時數的方法？二代的延遲現象只有些許的改進，玩家要有長期抗戰的心理準備。或許設計的公司是想藉由人物在畫面上移動的效果來增加趣味性或眞實性，但是在敵人較多的關卡，反而變成浪費玩家時間的設計；如果能夠提供不觀看敵人移動的功能，相信可大幅加快遊戲進行的速度。



除了移動的延遲外，戰鬥動畫的延遲也相當嚴重。通常玩家從選定攻擊的目標和方式，到全

身的戰鬥動畫顯示完畢，大約要耗時一至兩分鐘；雖然戰鬥動畫可以關閉，但是仍會有半身的圖像來顯示，所以節省不了多少時間。





戰鬥介面還有一項非常不良的設計－按「確定」鍵。除了移動時要按「確定」外，選擇攻擊的目標也要「確定」，選擇招式也要「確定」，更換武器也要「確定」；打一場仗下來，按上幾百次的「確定」是稀鬆平常的事。按「確定」可以讓玩家避免因為誤按而後悔不已，所以原本的立意是良好的，但是每一項動作都要「確定」就變成了一個非常令人厭煩的設計。其實如果要避免誤按，提供「回手」或「悔棋」的功能才不會對玩家造成太大的干擾。

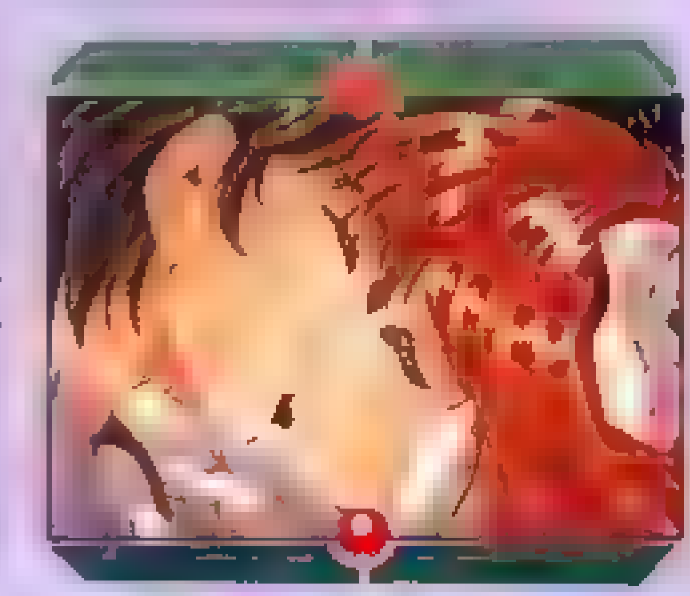


整個《聖少女Ⅱ》的架構是由每一關劇情加每一關戰鬥部分所組成。除了戰鬥的介面不良外，劇情的編寫也不甚理想，雖然前面幾關的劇情還算可以，後面幾關就常會不知所云，或者為了讓兩個人可以H而掰出來的劇情。像由美遭蕾蒂亞捉去SM後，被沼田俊的父親－影虎救出來，結果下一場的戰鬥影虎又出現在敵人陣營中；劇情對影虎並未有太多的著墨，只是讓他出來串場一下而已。冰川美沙解救拉維特則是一個很爆笑的安排：美沙為了解救中毒的拉維特，竟然要獻身於他來吸出所有的毒；看到這段劇情，不禁令人懷疑拉維特中的毒是不是春藥？破關之後的劇情更是玄疑，只見主角們一人講一句話，但是卻無法拼湊成完整的劇情；直到主角一直喊著玲子的名字，玲子終於醒過來了，才知道一切都沒事了，至於到底發生了甚麼事，只有編劇自己才知道吧？



完成整個遊戲後，可以發現拉維特並沒有親自下海去誘騙美少女戰隊的成員，不知道為何介紹及廣告中一直強調拉維特是「夢幻銷魂手」，被他玩弄過的女子不計其數。而迪奴聯軍後來是被卡魯邦帝國所霸佔，也並非如廣告中所言的「兩國聯合」。

剝開美少女這層外皮，《聖少女戰隊Ⅱ》並不比國內同類型的遊戲好玩。不過如果您是成年的玩家，而且非常喜歡 H-GAME，那麼千萬不可錯過這個圖形有夠H的遊戲！不符合上述條件的玩家也別傷心，國內比它優秀的遊戲還很多呢！





COW BOY



遊戲場景造型比一代更寫實精細，戰鬥移動速度仍然不快，結局畫面較無完整性，戰鬥能扯上性愛，日本人的想像力真令人佩服。

CYBER



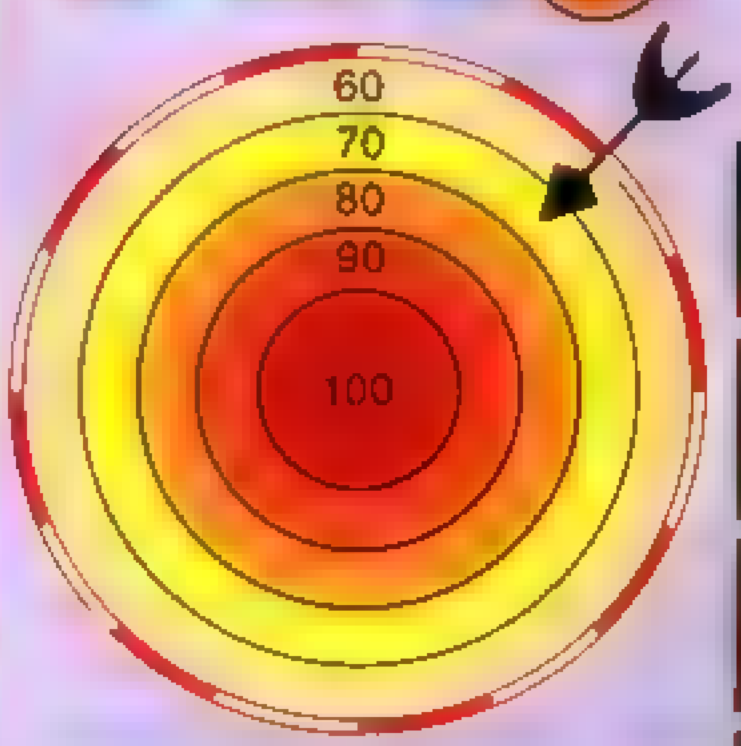
戰鬥所需時間相當冗長，且在遊戲中占相當比例：遊戲中的主要部份 H 畫面，較之一代又「開放」了許多。

DRAGON



以一群美少女戰士為主的遊戲，自然免不了有H的畫面：雖然畫面頗為精細，不過在速度上卻慢了些。









●出版公司／精　訊

本文作者／T.M.C



魔鬼推銷員（以下簡稱魔片）是由香港動一番工作室傾力製作的策略型小品遊戲。此回飄洋過海來台搶攤，到底它有何魔力呢？以下就讓我們好好看一看吧！



首先，最令人印象深刻的，是佔了12MB的開頭動畫。雖然它的故事感覺上有點扯且無頭有尾，但整體還算簡單易懂。它的大意是財神有一天在執行任務時，一個不小心不但劈死了原來的目標，就連他周圍的四位偉大銷售員，也都成了陪葬品；為避免人類因此走向退敝之途，只好"請"身旁的四位助手下凡領導推銷業，以維繫人間的產銷平衡（說也奇怪，這年頭不僅天災人禍不斷，連神明也老做錯事，像「嬉笑春秋」也是在講述因天神失職而釀成巨禍的遊戲）。

魔片基本上頗似大富翁式的進行方式（即以骰子來決定前進的步伐與可多人同樂⋯）但它也融合了養成遊戲的屬性設定與策略遊戲的術數⋯我詐。不過意外的是，原來欲料將



包含心理戰、價格戰、速度戰⋯等激烈而又有趣的過程，在魔片中可說完全感受不到；因為你的顧客不會因為你與他建立了良好的關係，就成為忠實客戶，也不會因為你賣得



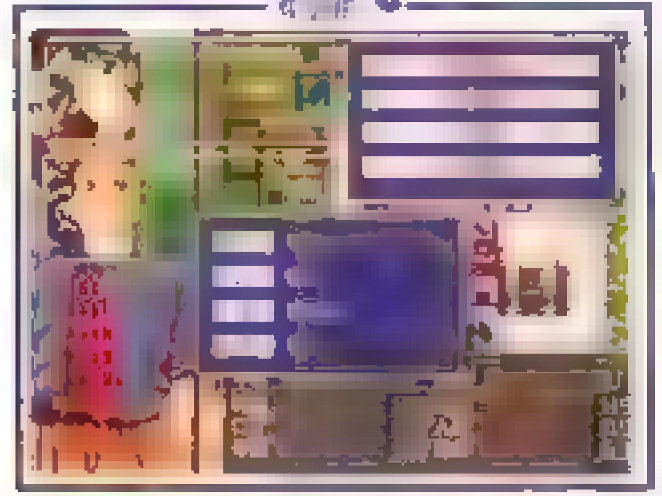
比較便宜，而都向你訂貨。故與同行間的競爭可說是若有似無。雖然遊戲中有提供些商店，可供玩家購買物品而提升各項屬性，但是否只是「寫好看」的？因為實際上對遊戲幾乎沒有影響（並不會因你的自信、學歷、口才等屬性上揚，商品的銷路就會更好或利潤更豐厚）。

此外，令筆者痛心的，還有電腦的AI實



在不怎麼高明。在遊戲之初，電腦對手的商品出貨率百分之百，與賺取的差額比你多的優勢，故增值的速度勝於玩家不少；但當他們成長到一定程度，都會有意無意的出錯，即瞬間將手中大部分的現金全部購買某種市場上需求量不大且利潤低的物品。這樣的結果，當然就是養率啦！再加上電腦的思考模式相當死板，通常在一項貨物未銷售完畢時，幾乎都不敢再添購其它產品，造成許多賺錢的契機因此喪失。所以筆者認為魔片根本沒什麼難度可言，最後的獲勝者非你莫屬了，端看你是要採蠶食或是以鯨吞的方式。敝人的建議是：越快結束這個遊戲越好。最簡單的方法，

就是先尋找一個凱子，然後賴著他不停的向其傾

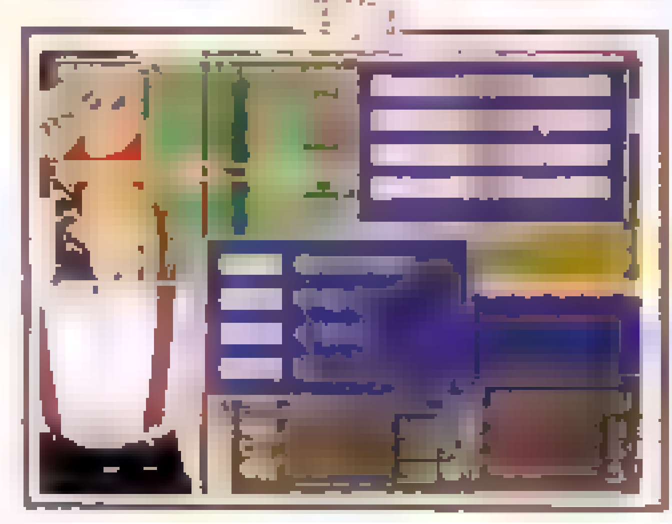


銷貨品，即能迅速達成最終目標一推銷之王。（註：房地產公司對於行動電話的需求量很大又很頻繁，而行動電話之投資報酬率亦相當高，故如捉住了這個顧客的胃，將使你以閃電的速度登上王座。）

除了上述使人遺憾的地方外，幾乎讓筆者



放棄這個遊戲的原因，還有千篇一律的突發事件。在魔片中，有兩種情形會有一些「爆笑」事件（同一種事情發生三次以上，可能就笑不出來了）發生。第一種的情形，就是當玩家踏到有星星與驚嘆號的格子時，會有出乎意料的收穫或令人沮喪的遭遇；關於這部份，筆者認為尚可忍受，因為雖事件的重覆頻率頗高，但只要玩家不踏有殊記號的格子走，就能避免這種情況發生。而當中叫人無法忍



受的是第二種情形，也即是當玩家在遊戲的過程中，除了可操控的隨機事件外，還會不定時的碰上意外事故，不僅次數偏多且事件雷同率高達百分之百。明確的來說，就是只有一種一瘋子攔路要求猜拳，不但無聊透頂毫無意義，且又不能自行控制，利用這種手段來拖延遊戲時間，實在是……。至於曾讓筆者心中燃起一線希望的「新聞快報」（以為魔片終於有點變化了）熱料，作者還是沒有好好利用這個構想，作一些不同的改變，且也沒有考慮到現實問題（在市場上短缺的商品，應該會大賣）但於魔片中，事件發生前後似乎沒什差別，使那些快報形同虛報，且內容又老是舊調重彈，只有令人再對魔片失望一次。

姑且不論它的內容，在其支援GM的音樂

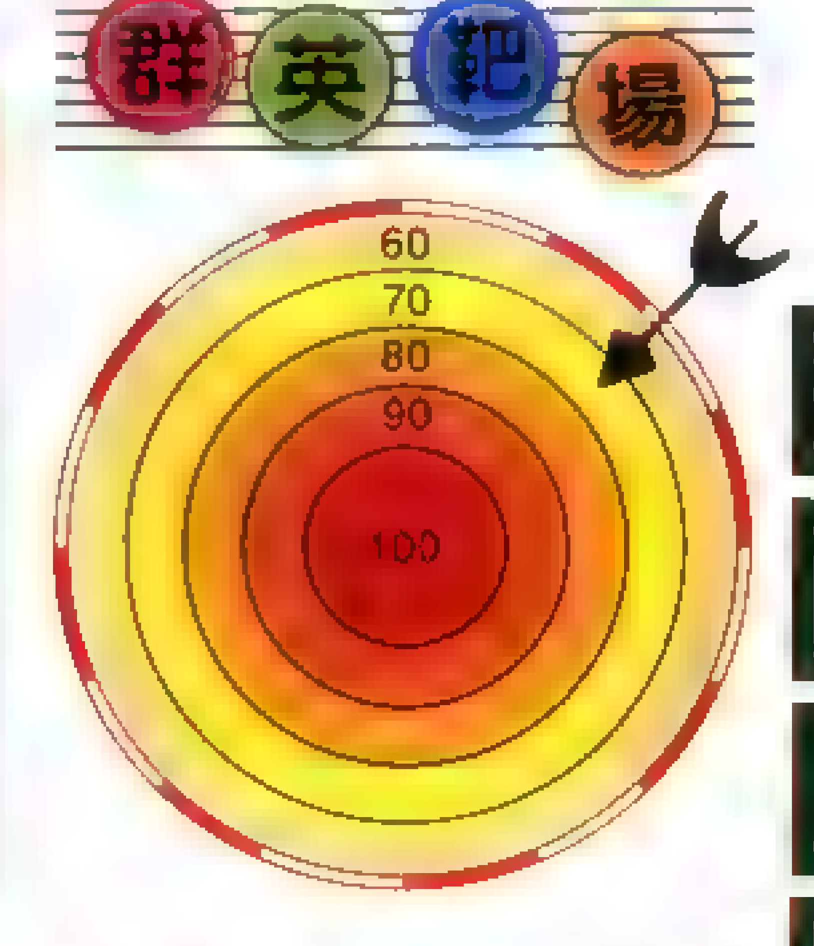


（效）方面表現也十分普通，不僅編曲的部分很個化，曲子的變化度也很低（希望是因為筆者不會欣賞！）縱觀整個遊戲，敝人覺得較上軌道的應該屬畫面部份了，其美工的繪畫功力在水準之上，不僅在小物品的描繪上充份展現其靈巧的模樣，在配色的協調度也使人感到很柔和；至於動畫雖然說不上驚人，但其表現出的恢諧逗趣，是相當值得一看的，故筆者以為視覺方面的呈現，應是魔片中最成功的地方，至於其它的地方則尚待加強。

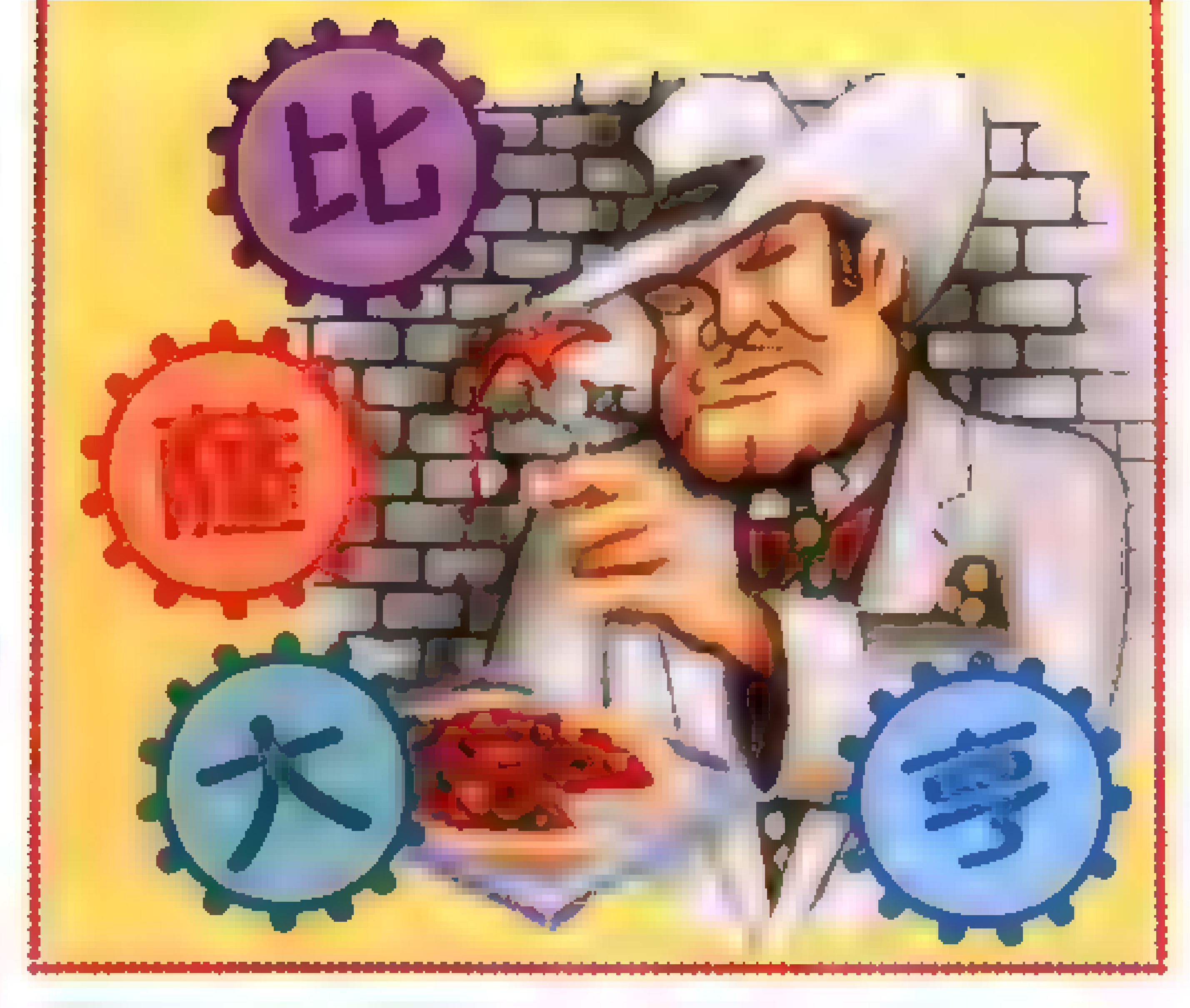
總而言之，站在策略迷的立場，我個人並不認為此款遊戲適合喜好策略的玩家，如果你想要睹香港製作的遊戲，或是想玩遍各種遊戲，倒是可以來嘗試本遊戲。



COW BOY	CYBER	DRAGON
 以推銷物品進行大富翁式的遊戲，點子蠻新的，美工繪畫功力亦在水準之上，只可惜遊戲設定尚有一些缺失，而減少耐玩性。	 勁一番在台的第二部作品，風格上具有不少的「港」味：綜合遊戲的各部份表現，算是一套小品之作。	相當不錯，只可惜在設定上有一些缺失，未能將其構思發揮；遊戲畫風頗具水準，而且在整體風格上也頗有特色。

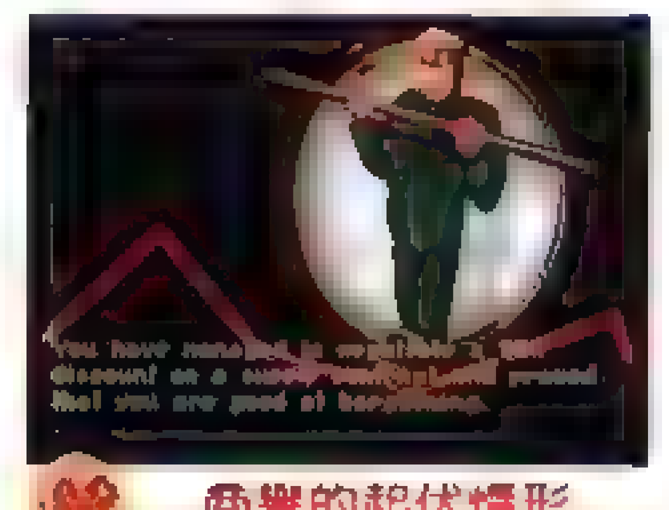


遊戲獵人



●出版公司／第三波

本文作者／RXZ



商業的起伏情形

「『打了沒』比薩，您好！請問您要外送什麼比薩？我們有照燒牛肉、海鮮大餐、蔬菜全餐等多種新口味，每份比薩都可以在 30 分鐘內送達府上，保證是新鮮可口、熱騰騰的剛出爐披薩，還有買大送小的優待哦！」當初馬可波羅從中國把加了佐料的餡餅帶回歐洲時，大概沒有想到這種發了酵而帶點酸味的餡餅，居然成了義大利人的最愛；仿自這些餡餅的比薩，如今也成為許多上班族和年青人的佳餚。隨著商業化的經營，在國內也有不少的披薩連鎖店，誘人的香味也吸引了不少的老饕。不過，



財務報表

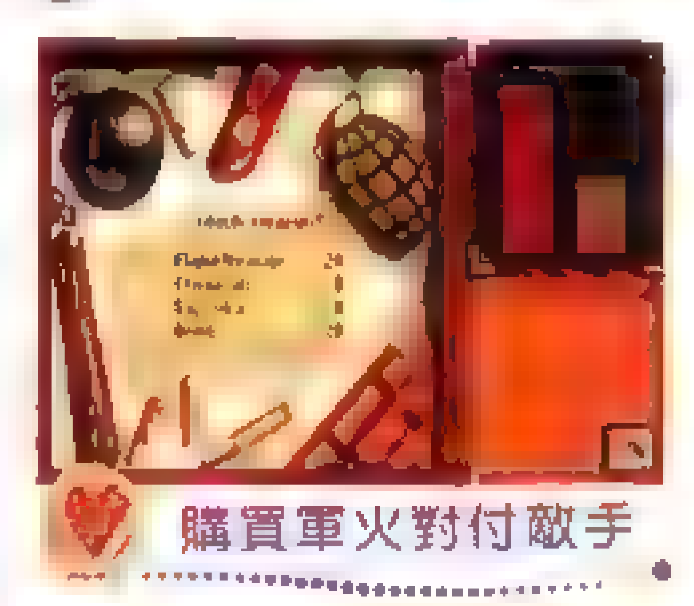
吃過那麼多的比薩，筆者叫得出名字的寥寥可數，更甭談做比薩了，連材料都不知道呢！不過今天哩！還是要委曲各位玩家，和筆者一起來上一課 COOKING，筆記本帶了沒？走吧！

從基層做起



唉呀！名聲下降了！

MICROPROSE 的比薩大亨除了要玩家親自體驗做比薩的樂趣之外，也希望玩家能夠扮演一個優秀經營者的角色，不過這兩者在比重上似乎有一段差距，特別是一個餐館的經營，真的是非常之不易；除了一開始就有的一個餐館外，第二間餐館的購置--包括裝潢、烹調爐、地板、桌椅、菜單等等，全部都要一手包辦，真的是非常累人而且乏味的事；甚至是第一間餐館，也有廣告、用人以及倉儲等雜碎的事情要處理，在草創時期還得忙著跑三點半，以免餐館惡性倒閉。身為老板的玩家，即使請了一位經理，如果他的能力不夠強，幾乎所有小弟打雜的事，您還是都得自個兒來。俗話說得好，「來自基層，瞭解民心嘛！」雖然可以同時玩到兩種不同的角色，增加了它的耐玩度，但也使得遊戲變得非常複雜，不易駕御，喜歡磨練玩家耐心的遊戲是不太容易受到青睞的；但是如果把它們分開來，分成不同等級的難度，那麼披薩大亨會非常地吸引人，特別是在大師傅修行這個部份比較有趣，而且玩家也比較容易產生成就感。



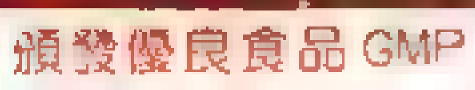
購買軍火對付敵手

大師傅，加油！

在比薩大亨中筆者最欣賞的部份，就是自己來做比薩菜單。玩家可以自行設計菜單，添加一定比例的材料，儘量把比薩弄得美味可口，讓它看起來就不禁讓人食指大動，給評審的裁判留下

最完美的句點。完成一份招牌比薩可是要花費不少時間的哦！不過當你優游其中樂而忘返的時候，別忘了回過頭去照顧一下店裡的生意，也許有人上門勒索，在




頒發優良食品GMP


做出新菜單

洗手間裡放了清涼的「冰淇淋球」。作爲一個大師傅，除了要烤出好吃的比薩之外，最好也先學會拆炸彈（笑！）雖說比薩的配製有公式可尋，筆者沒有很深入地去研究，不過玩家倒是可以嘗試一下，只要按照廚師手册上的幾種比薩材料稍爲變化一下，像換些其它的材料，或者換個花俏一點的式樣，應該會有意外的收獲。

夥計和老闆


美味可口的披薩

遊戲的管理功能中也加入了用人。當了老板之後才知道，原來要找個好夥計並不是件容易的事情，即使店裡頭的經理再怎麼強，他也有一定的工作量，要負責很多人的管理工作和店內的營運，無法兼顧到每一個地方，所以玩家還是要親自挑選適合的人選擔任。另外，還得適時地爲他們調薪，以提高工作績效，一旦成了跨國連鎖企業，這些事情就會變得相當地繁重，而且沒什麼意思。在平凡的音樂聲中完成


信任度提高

個個新比薩，會比整日坐在辦公室中，想盡喪盡天良的辦法，去陷害你的對手，來得有趣得多。這裡好像是有點諷刺的味道，官越大心腸越黑，三不五時市長都會出現來要點政治獻金，平常卻是怎麼找都找不著，唉！

結　語

比薩大亨的難度偏高，筆者並不打算把它推薦給不常玩策略遊戲的玩家，因爲加入了經營因素的關係，嚴重地破壞了遊戲的平衡。不過筆者相信遊戲設計者的本意是要做一個策略遊戲才是，如此一來，學習做披薩反而成了修業過程中的一個步驟，所以重心還是在策略的部份，只不過它的可玩性實在很差。如果玩家平日是遠庖廚的君子，還是可以嘗試一下廚房中油煙滿室的味道，看看平常吃的是哪些肉類、水果和蔬菜，千萬不要活了一大把年紀，連甘蔗和玉蜀黍都分不出來，哈哈！


市長先生大駕光臨



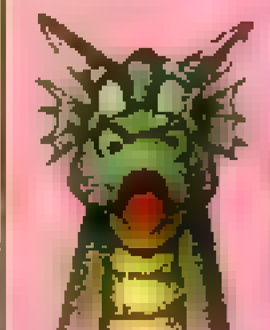
COW BOY



遊戲畫面精緻度約屬中等，經營餐館的各項影響因素均有考量，誠屬上乘之作，唯難度較高喜歡動腦的玩家不妨試做自己的菜單。

CYBER

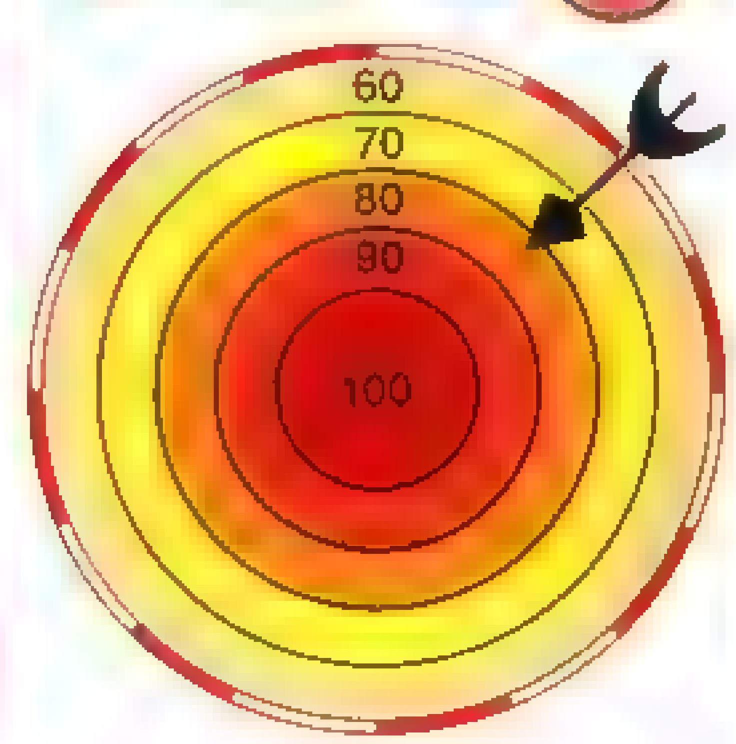


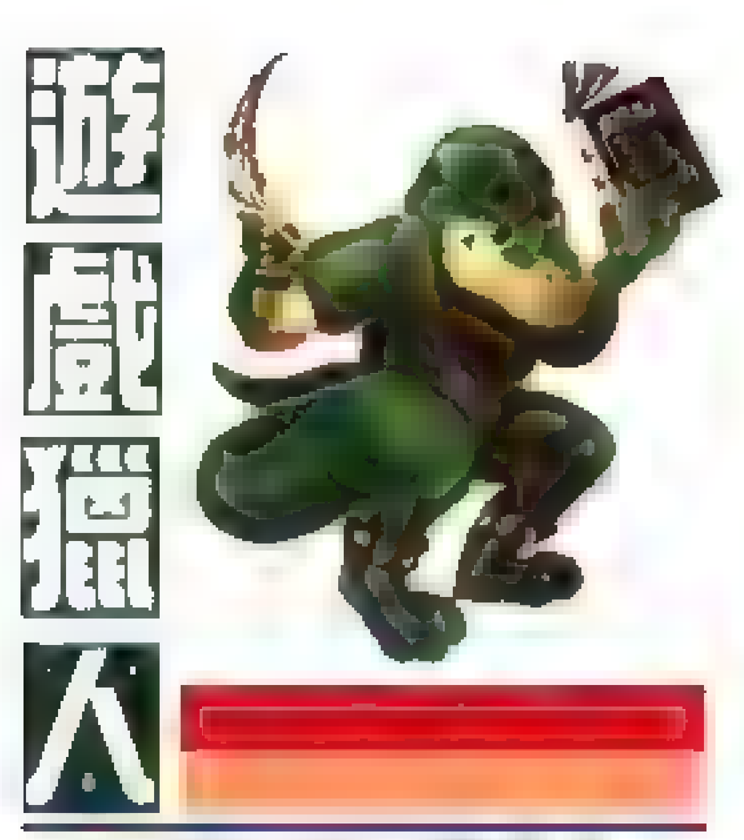


[illegible]部份，在餐館數目多時，變得繁瑣，調配料理、製作美味的披薩才是本遊戲最大的樂趣來源。

DRAGON

雖名爲「披薩大亨」，但是在披薩店的經營上卻相當煩雜，反而以黑道爲主者更能順利進行，若在加強披薩之製作流程，或許會更加有趣。





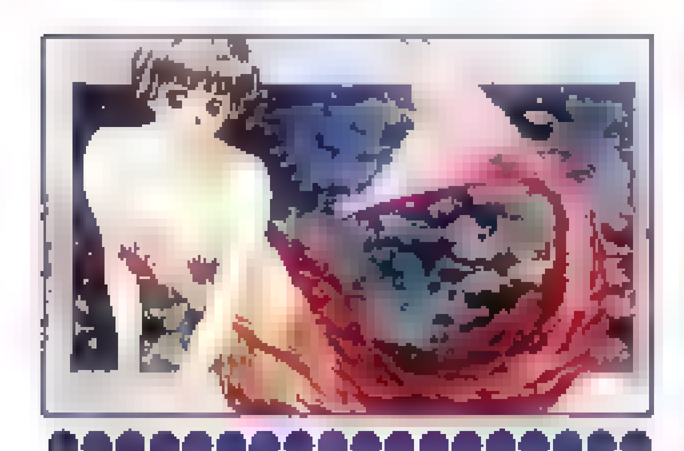
誕生 Debut



●出版公司／歡樂盒

本文作者／T.M.C

唔！誕生？再看到幾幀可愛的畫面，很直接就使人聯想到這是一款美少女養成遊戲。沒錯！它就是個與「卒業」同屬數萬光年前的作品，不過不同於「美少女夢工廠」系列的，是它於遊戲一開始就有三個妹妹可以培養耶！在故事的背景上，它與前一陣子推出的「明星志願」和「明日之星」較為相近；更正確的說法應該是：前二個遊戲的構想就是源自於「誕生」的。怎麼樣？了解了吧！…。什麼⁉一頭霧水，OK！我再仔細地講一次，準備接招囉！



你在「誕生」中將扮演的是一位娛樂公司的經理，旗下正有三名蓄勢待發的新人，而你的終極目標，就是使她們三位能在兩年內爭取最佳新人獎的頭銜。依照往例，每個人的能力、性情、優缺點都不相同，所以你帶領她們的方式也必須因人而異，這樣才能發揮其所長。等你看清楚她們三人的基本資料後，接下來的任務，就是替她們取一個響亮的團名，而後將她們推向演藝界的高峰。

「誕生」中比較特殊的，是這回除了接廣告、與敵手一對單挑外，不論是拍電影、錄音、亦或是上台領獎…都是採大夥一塊上的方式，但你可在她們當中選一個較擅長此次活動的人來做為主角；不過因為她們是採團體戰的形式，所以注重的是彼此的協調度。你想想如果有人老是放砲，或者跳著跳著就到畫面外去了，這是一種什麼樣的狀況呢？故你必須使每一位嬌嬌女在各方面的發展都能夠均衡，並掌握她們之間的落差。雖然每一位新人都是我們扶植的重點，但受限於玩家一天只能排定一位藝人課程的限制（其餘的由電腦代為安排），故如何均勻的把時間、精力

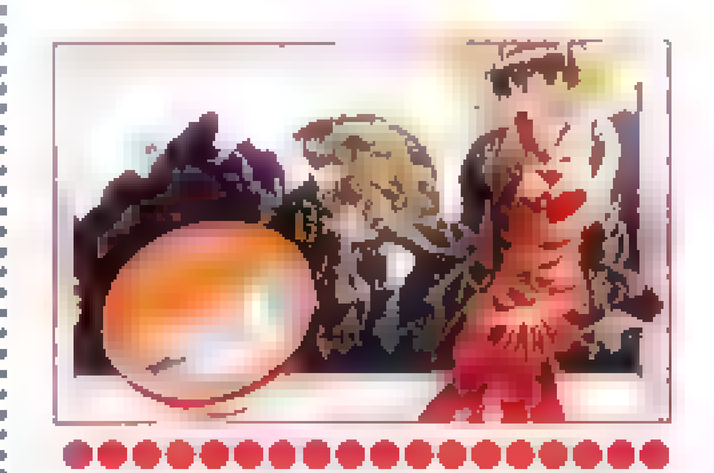


花在她們身上，將是玩家的一個考驗。

既然是要比賽，自然是少不



了競爭者。關於這方面，筆者覺得有些不合理，因為你的對手並非是「小映隊」、「 L.A GIRLS 」之類的團體，而是 ONLY ONE 的單獨個體，這樣一來我們似乎有以多勝少、恃眾凌寡的嫌疑哦？其實也不見得，因為人多但素質不齊，反而會影響整體的演出，所以筆者倒是覺得奇怪的是，合唱（奏…）與獨唱（奏…）基本上就是屬於兩個不同的範疇，如何來衡量其誰優誰劣呢？



再來說到畫面的風格，「誕生」與「卒業」可說是頗相似，同是一張背景圖案配上數個 ICON 指令，並貼上約 1/2 螢幕大小的人物圖樣，除此之外也和「卒業」相仿，會於畫面的一隅放置主角們的 SD 造型，無論是表情亦或姿態……等都會依照角色們當時的情況而改變，是一項不錯的設計，尤其是那迷你版的案家姊妹，更是輕巧可愛，讓筆者愛不釋手。而顏色的配置雖然只有 16 色，但整體使人覺得很契合，再加上簡潔的筆觸、清晰的線條，讓素質顯得很清新、有力，即使看久了眼睛也不易疲憊



。當電影拍完了或開演唱會…等，身為主角的都會有一張個人海報秀出，不但張張精彩且每個人都有自己的圖風，不像有的遊戲採貼圖的方式，只有人物更動，背景則如出一轍。

至於遊戲的進行過程，玩者的主動權和主控權是介於「明星志願」與「明日之星」之間，此話怎講呢？因為玩家在每個星期日（除了月底的以外）都可主動找對手挑戰，以增加名度，不過在廣告合約與活動行程的部份，就只能聽從電腦的安排。所以你的自主權是說大不大，說小也不小。在「誕生」的活動行程方面共分為五類與一個等級（等級愈高代表難度愈高，相對的也會獲得更多的矚目，自然名氣也提升得快囉！），你可以於每個月的最後一個禮拜天的時候，從當中選一項作為展現自練成果的試金石。

在難度方面，敝人覺得如果你不是一定要囊括所有獎項的話，它是屬於那種非常仁慈型的，即是在正常的情況下（不放水的時候），它的困難之處是在於你如何不去獲得新人獎，而不是你如何去獲得那座獎盃。故筆者臆測作者的用意，可能是讓玩者都可以盡情地暢遊於遊戲中，充份體驗當中的樂趣，並細細品嘗他為大家設計的每一個精彩之處，關於這點我個人倒是頗欣賞；且遊戲的節奏算是很明快的，不消幾個小時就能玩完全程，雖然我也較偏愛那種宏觀的內容、磅礡的氣勢、宛如史詩般的作品，但在今日這個忙碌的社會中，這種容易上手，於一天之內就可連玩好幾次的遊戲，是比那種龐然大物、腦袋空空、盡會用一些無聊手段來拖延玩家時間的 GAME，更值得推薦給大家的。

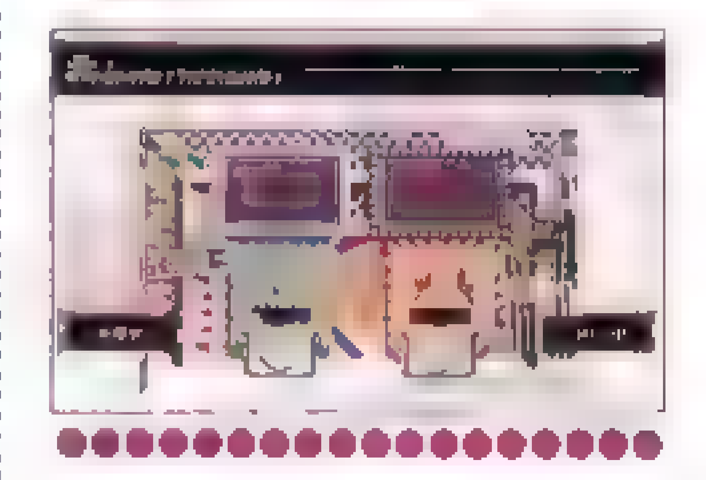


一部好的電影除了要有好的開始，一個好的結尾也是不可或缺的要素。同樣的，好的遊戲也需要完美的結局畫面來搭配，才能相得益彰。「誕生」在結局畫面的部份，並沒有如美少女系列或「明星志願」等對於角色們往後的發展有明確的交待，不論結





果是好是壞，都算是對玩家辛勤耕耘的一種回饋。所以對於「誕生」簡略的後續報導，筆者感到有些失望。此外，還有一點比較匪夷所思，就是當三位姑娘共同獲得新人獎後，竟即勞燕分飛，各奔東西。



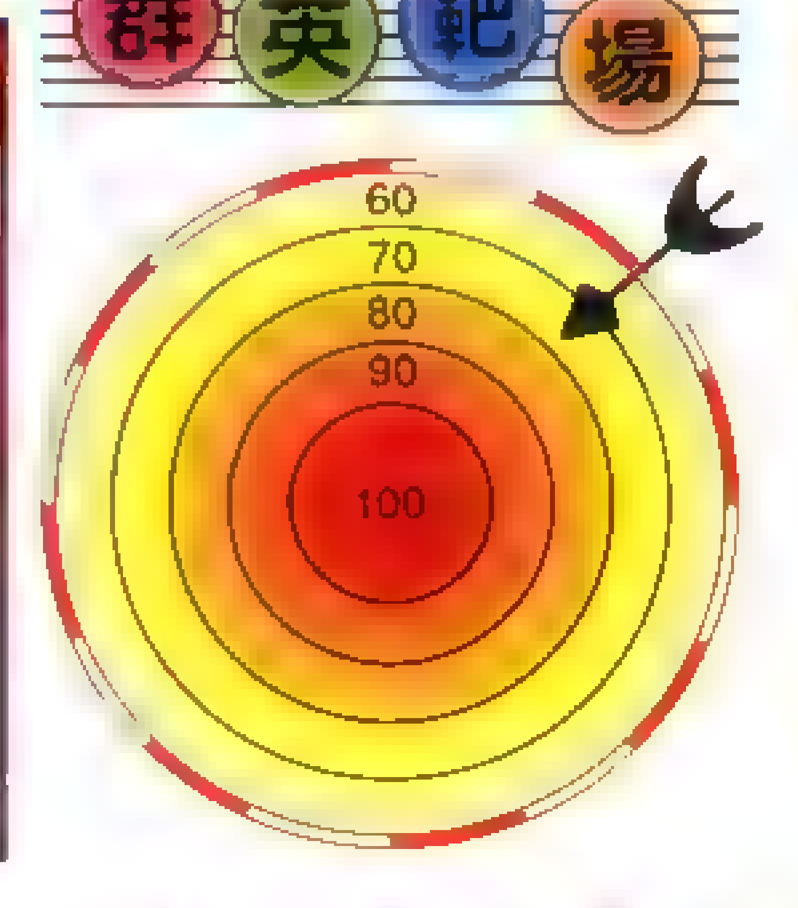
雖然「誕生」在許多方面都免不了有一些尚可改進的地方，但放眼現今的遊戲界，把它放在中上水準的行列中，應該不為過吧！這款炎夏消暑的佳品正等著你哦！



養成遊戲的古董級作品，玩法較為簡單容易上手，人物造型視情況而變，是不錯的設計，喜愛軟性類型的玩家不妨一試。

雖是日本幾年前的作品，但無論在畫工、設定、創意方面都表現不俗，是相當適合女性玩家的一套遊戲。

以培養明星為目的的模擬養成遊戲，雖然是數年前的作品，但是在畫面及設定上，仍然具有與現今產品匹敵的水準。





●出版公司／松崗

本文作者／T.M.C

「臥龍傳」是一款由 NEO GETEN 公司發行，屬於非主公型的歷史戰略遊戲，玩家在「臥龍傳」中一開始就是扮演軍師的角色，且不同於「太閤立志傳」、「斬[illegible]」等系列，玩家有朝一日還有機會晉陞為國主。故在「臥龍傳」中，玩家的首要任務，就是扮演著老二的角色。好了，閒話不多說，我們迅速進入正題吧！



本遊戲精華所在

「臥龍傳」相當傲人的一點，就是其戰爭的設計。它如同「凱撒大帝」、「光榮戰役」等是採即時戰，也就是並非你打一次，我打一次的回合制模式。因此戰爭過程格外緊張刺激，往往一個不小心，戰況可能就完全逆轉；且它不像「光榮戰役」中，還允許玩家喊暫停，而後慢慢排敵應對方案。在臥龍傳中只要一開打，如果不戰到一方敗退，戰役是不容擱置與結束的。

在遊戲中作者將軍隊細分成三類兵種，分別為騎兵、步兵、與弓兵，三種兵各有其優劣，彼此間也互構成相生相剋的關係，故玩家如何以己之銳攻對方之鈍，將是決定勝負的重要關鍵之一。除了要善用士兵的特性外，如何採用合宜的陣法更是最重要的抉擇。臥龍傳裡共有中央突破、追擊、迴擊…等十六種不同的陣型，每種排列適合的時機皆不太相同，除了要參照己方與敵方士兵的組合，敵方的將領擅長的能力也是你決定陣法的條件之一。此外，在戰爭不斷進行的同時，還必須隨時配合狀況的改變，來修正成較有利的陣型。故臥龍傳的戰術可說是千變萬化、無法計數。也因此使遊戲的耐玩性增加不少，且如果你一時之間打累了，還可委託電腦幫你戰鬥。在此部份，電腦的 AI 頗強，所以通常能獲得不錯的結果。



一將勝萬兵

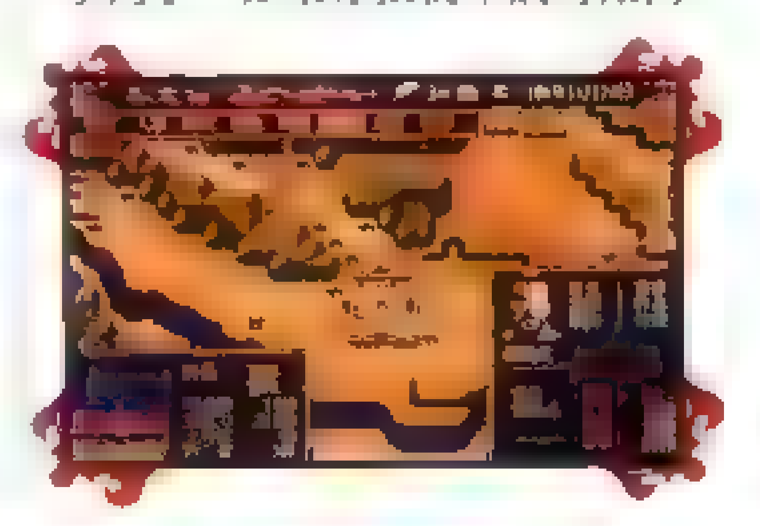
因為臥龍傳是一個急欲突破傳統三國志作品的窠臼，故在各方面均有不同的設定；但是它在人才方面的改變，似乎就不如在戰鬥方面的成功。

在遊戲中沒有找尋人材的指令，故玩家想要增加成員是一件非常困難的事。可是偏偏在遊戲中將領的多寡是決定國勢是否強盛的重要因素之一，因為那些留在首都無人領導的士兵，如果沒有將軍所帶領，則完全無法發揮作用，形同冀土，故軍團長人選的數目，在實際上便代表著你擁有的軍團數。

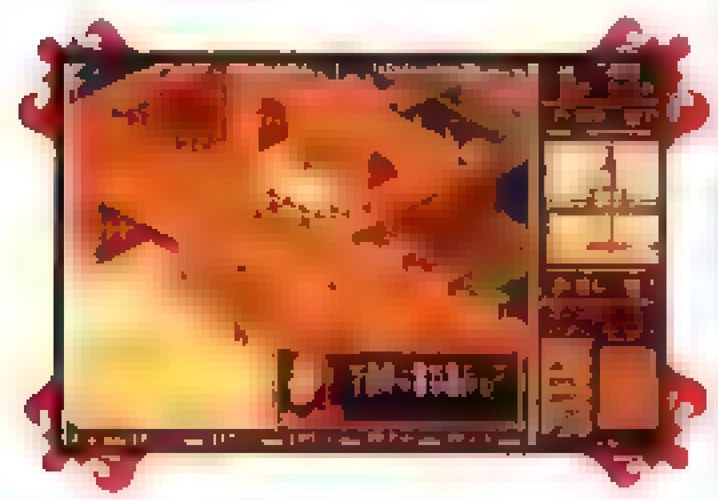
除了不能發掘人材外，戰俘的設定也是當中很奇怪的一點，不但不能自行決定俘虜的處置（如：殺死、囚禁、放走…）且牢門猶如紙做的，往往十個戰俘中，可能有九個的下場都是逃走，那些願意歸降我軍的，可說是微乎其微；故如果玩家不在遊戲之初就選定那些地廣人稠的君主作為輔佐對象，則統一中國之日也許將是遙不可及的夢想。

英雄無用武之地

雖然遊戲是標榜讓玩家扮演如：孔明、周瑜、荀彧等名震一時的大智儒，但實際上玩家可發揮才能的機會並不多，因為在內政指令部份，除去了種田、治水、買賣兵糧…等，所剩的只是負責決定當地官員的開支與調整稅率，且只要地方上的成長率為正數時，其實根本也可以不用派遣內政官，因為它會自動成長到城市的上限值。倒是在稅率方面，算是本遊戲的重頭戲之一，因為百萬雄師是需要吃飯的，所以你必須讓你的國庫保存有足夠的錢去購糧。這當中又是一門很深的學問了，如果你把稅率調得太高



，雖然可獲得一時的暴利，但地方會因財源不足而日漸蕭條（於是某位省長就跑出來大嘆差別待遇？）遂終致荒廢。到最後你將得不償失，連最基本的收入也不見了；相反地，假設你非常體恤地方上的老百姓，而不忍向他們徵收過多的稅額，甚至時常調降稅率的話，可能的結果，應是導致中央財政困難。如果造成這樣的情形，將會有兩種下場：一、君王看透了你的無能，而將你掃地出門；二、因沒有經費遠征，只好坐以待斃。故如何在兩者間取得平衡，將是一門很重要的課題。



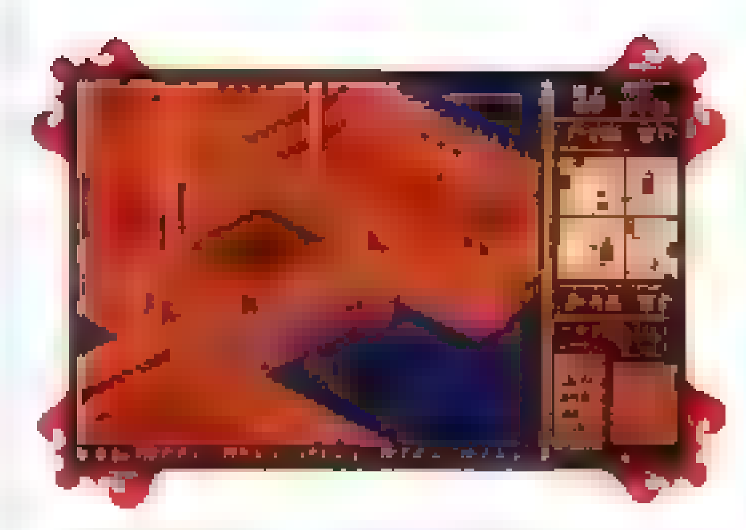
在外交方面也好不到那去，你除了能指派駐外大使，且在每個月運用大把資金去維繫那一觸即發的外交關係，再也沒別的事可做了；既不能用間諜搞破壞，也不能威脅對手。此外，雖然可以聯合友邦協同作戰，或與敵方簽定停戰協議，但都必須要有個前題，也就是得獲得君主的同意。如何去說服你的主子答應你的提案，是一項艱難的工作，因如果不小心在言語上得罪了他，是可能會遭到解雇的（遊戲也會因此結束）所以在臥龍傳中，你將能體會到當臣子的痛苦與無奈。

結　論

臥龍傳雖然也是 MADE IN JAPAN，且也以 640× 480 16 色的顯示模式，但其美工的功力顯然與 KOEI 公司有一段差距。就其色彩的協調度來看，臥龍傳的色系多為米黃、淺綠為主，使整個畫面給人一種濃得化不開，而欲窒息的感覺，和 KOEI 系列的簡潔亮麗，它就彷彿如同一幀塵封已久的舊照片。不過，也因為它泛黃的彩妝，而使人聯想到三國志所描述的故事，是段已然遙遠的歷史，讓玩者在腦海沉浸入遊戲之際，能夠以現世的眼光來憑弔那炫爛輝煌的往事，也是另一番體驗。



再看到人物的繪製，雖然每個肖像都給人宛如真人之感，但是因為型態上略顯模糊，故懷疑它可能是先掃描下來，再加以修飾而製成的；且雖然有百位以上的將士會在遊戲中出現，但長得像樣的沒幾個，不是看起來一付兇神惡煞的樣子，就是一臉沒睡飽的表情，這對於看慣唯美派的筆者，實在是不太能適應。



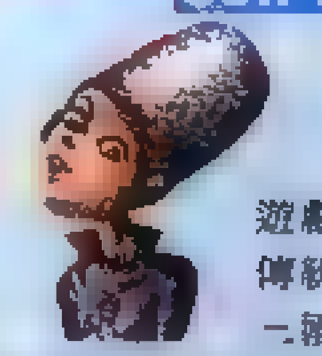
跳開視覺部分的觀點，綜觀整個遊戲就如同前述，它是一個值得醉心於征戰沙場的人來深入玩的，因為在此你可以盡情地享受戰場上詭譎多變的氣氛，也能感受到那千軍萬馬迫人的氣勢。

那些有心一窺三國時代的玩家，除了 KOEI 的作品外，臥龍傳也是一個不錯的選擇，至於你如果是屬那種鬥智不鬥力型的玩家，我想這個遊戲可能不適合你。





COW BOY



遊戲突破傳統 KOEI 三國系列的作品，讓玩家以軍師身份來詮釋遊戲，是一新嘗試；而即時戰鬥對玩家之調度領導能力也是一考驗。

CYBER

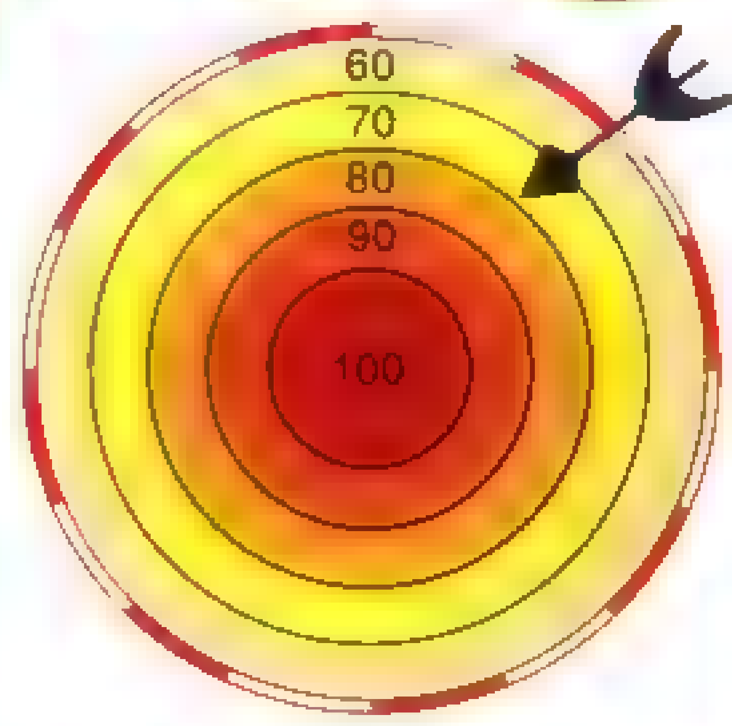


藉著扮演軍師角色，玩者可體驗為人臣的甘與苦；而遊戲中最人讚許的即時戰鬥，則重現了戰場複雜多變的特性。

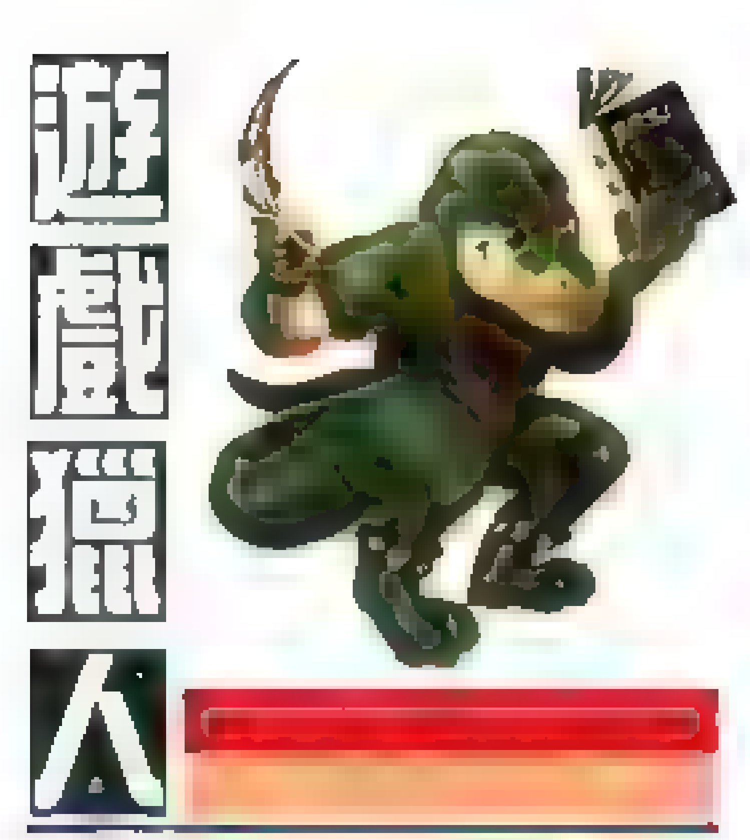
DRAGON

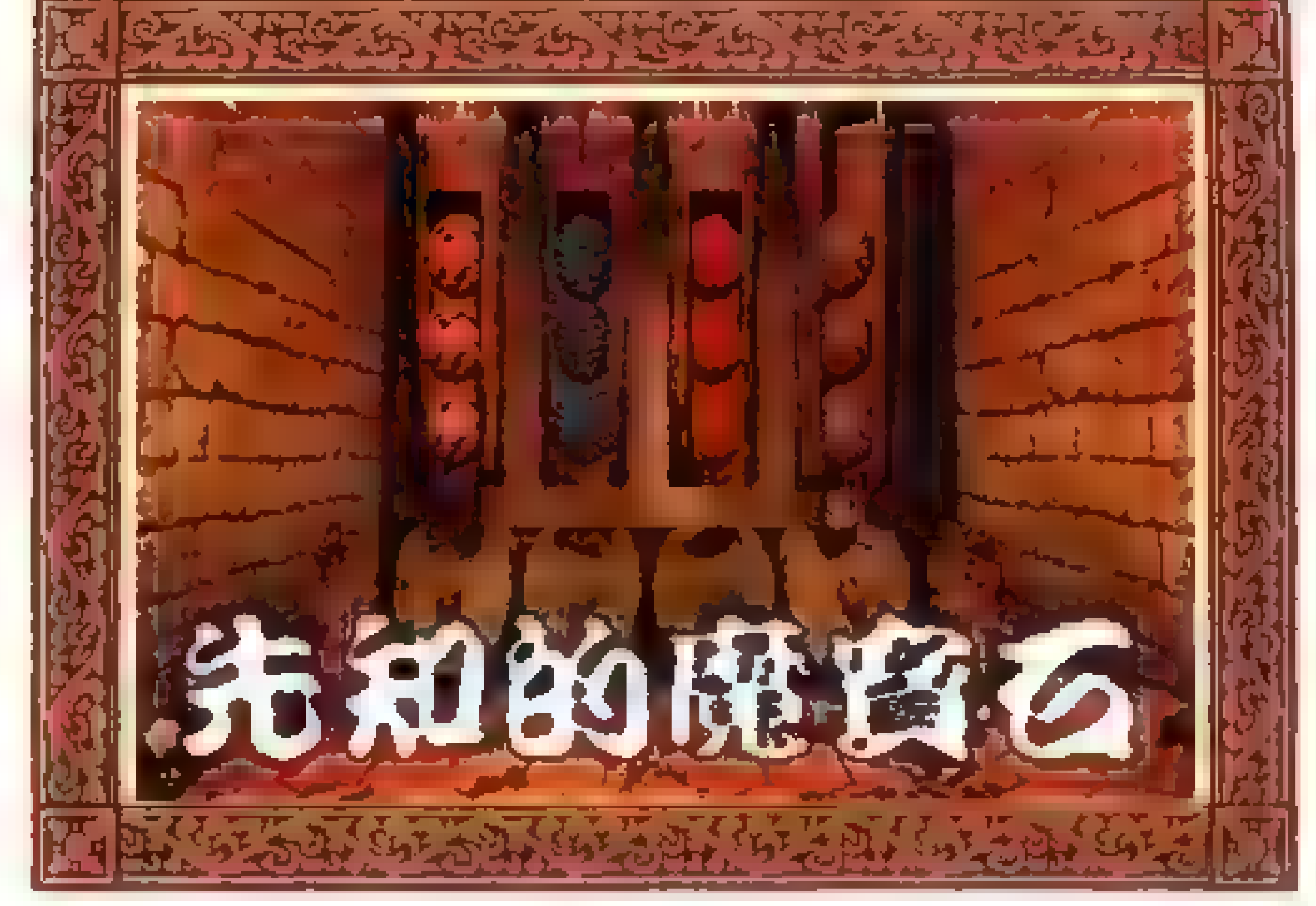
以扮演一個軍師為主的策略遊戲，除了無法任意決定政策外，基本上與 KOEI 的三國志系列玩法相近，而且在某些方面也有相當大的改進。

群英靶場



遊戲獵人





●出版公司／學道

本文作者／胡國愷

約莫兩年前，「第七訪客」（The Seventh Guest）以精緻、細膩的畫面和出色的MIDI 合成音樂巧妙地融入益智解謎遊戲中裡，甚至在解謎過程中穿插了大量的真人演出和令人嘆為觀止的動畫變形特效。無疑地，在當年光碟市場剛開始起步的時候，Trilobite 這種魄力和勇氣是很少見的。我也相信部份玩家中當初是因為這套遊戲的表現才捨得購買光碟機的。

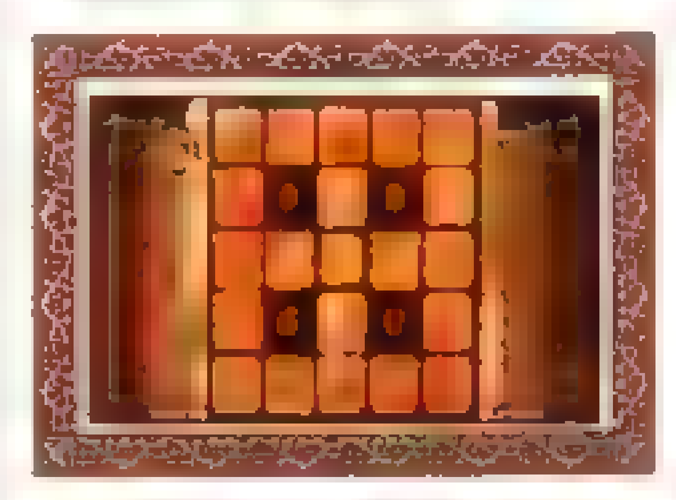


其後，「迷霧之島」（MYST）也以精緻的畫面擄獲了眾冒險玩家的心，而讓人殷切期盼的「第 11 小時」也不知什麼原因一拖再拖。對於愛好純益智解謎遊戲的玩家來說，這樣的遊戲數量似乎少了點。而一向擅長



CAI 軟體設計和製作的 Discis 公司，也在累積了大量實力後，推出了該公司第一套光碟遊戲，「先知的魔寶石」。

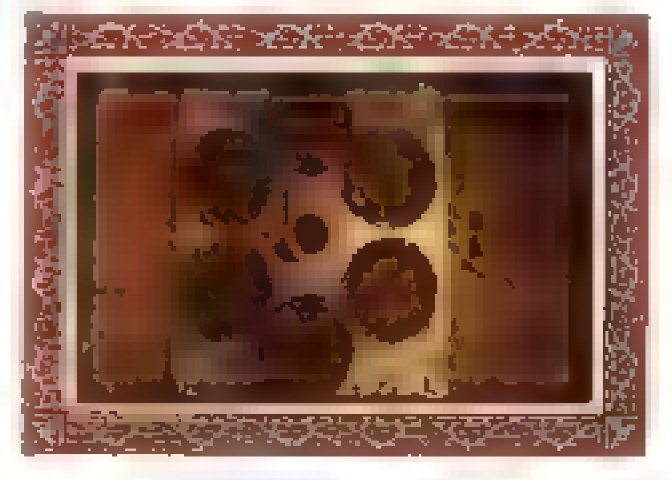
關於「先知的魔寶石」劇情的來龍去脈，筆者已於上期的 Beta 測試中和各位讀者介紹過，在此即不多加贅述



以一個解謎玩家的觀點來看本遊戲，筆者認為謎題的設計很精彩，且富有相當程度的挑戰性，遊戲內一共有 24 道謎題設計，而這些謎題完全是屬於開放式架構，在筆者遊戲過程中，尚未發現因為某個謎題沒有解開，而導致爾後的謎題無法繼續進行，因此，這 24 道題，你可以隨意的自由進出、解謎。筆者認為開放式的設計理念很好，因為若加以限制的話，非得 A 謎題解開後，才能解 B 謎題，但若 A 題的難度過高，或是玩家因為某個關節沒想通，導致卡死在該題時，爾後根本不能繼續進行遊戲，因此很有可能玩一會兒就將該套遊戲束之高閣了，而在「先知的魔寶石」中絕不會有這困擾，每個謎題玩家都可以逐一嘗試。

本遊戲謎題的種類包羅萬象，有拼圖類，考驗玩家邏輯概念的，也有代數數學，一些我們所熟知的交換位置、渡船問題和倉庫搬運等，也都巧妙地融入於遊戲中。好比有一題 Magic Square 即是中國古時的洛書問題，各個方向不管是斜加、直加都得等於十五。也有一個古老的孔明棋遊戲，不過這個孔明棋的設計比「敦煌傳奇」內的大上許多，玩家得好好思索才能成功。

該遊戲謎題的安排上，也有一個優點，那就是真的是「純」解謎遊戲，並沒有所謂動作解謎或者和時間競賽的謎題，筆者向對動作解謎類不太靈光，因為那常常得靠運氣和時間差才能通過，相反的，純解謎根本沒有時間上的壓力，你只要讓人腦好好的動一動，慢慢思索謎題的設計，一點沒有時間的壓力（但要是真的解不開，往往也會讓人抓狂！）。遊戲中只有一個謎題不用動腦筋思考，該題的設計是於井室中蒐集五片碎片，而其碎片散落於五個房間中，玩家只要在解答其他謎題時多留意一下即可。



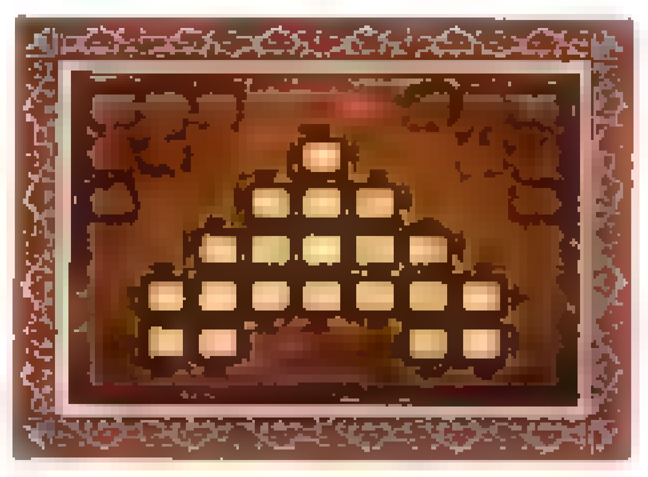
每個遊戲的謎題都有著提示功能，以方便讓玩家瞭解謎題的



作用，不過說實在話，個人解完 24 道謎題後，提示這功能並沒有很大的幫助，因爲提示的用詞很模糊，筆者往往是直接看謎題的形狀之後才瞭解謎題的目的，似乎提示功能並沒有發揮其提示應有的功能，時常看了之後，更是一頭霧水。

幸好若是真的因謎題太難卡住，本遊戲也設有投降功能，投降後，一樣可以拿到寶石，筆者有一題即是利用投降過關的，不過很可惜的，遊戲玩完之後，並沒有如預期般的出現結局動畫，據手冊的寫法是六大家族的神奇順序被記錄於日廳（ Hall of the Sun ）的牆上，只要以滑鼠按出正確的排列，將會聽到一個特別的聲音及美妙的音樂，不過玩完 24 道謎題後，並沒有幸運地找著日廳，猜想不知是否是有道謎題用了自動過關的緣故。

「先知的魔寶石」最大的缺憾是執行速度過慢，雖然選單中提供了「魔法師模式」可以加快遊戲進行的速度，但實際情況依然不很流暢（ 486 DX2-66 和 16MB 的 RAM ），對於筆者這種急性子的人，每玩一個謎題，常常得來回奔走，遊戲的反應慢，造成等待的時間也愈長。有一個bug是上回 Beta 測試中也曾出現的情況，若遊戲中按下了「ESC」鍵，那麼整個遊戲便被卡住，即便選擇 Contiune 或者 Quit的選項都無法跳脫，只能連續快按「 ESC 」鍵中斷遊戲，有時爲了讓動畫播快一點或是急於跳過動畫，都會不自覺的按下這個致命鍵。筆者推測，這個可能是多媒體製作系統Director軟體自身的的問題，很湊巧的，「敦煌傳奇」也有同樣的毛病。

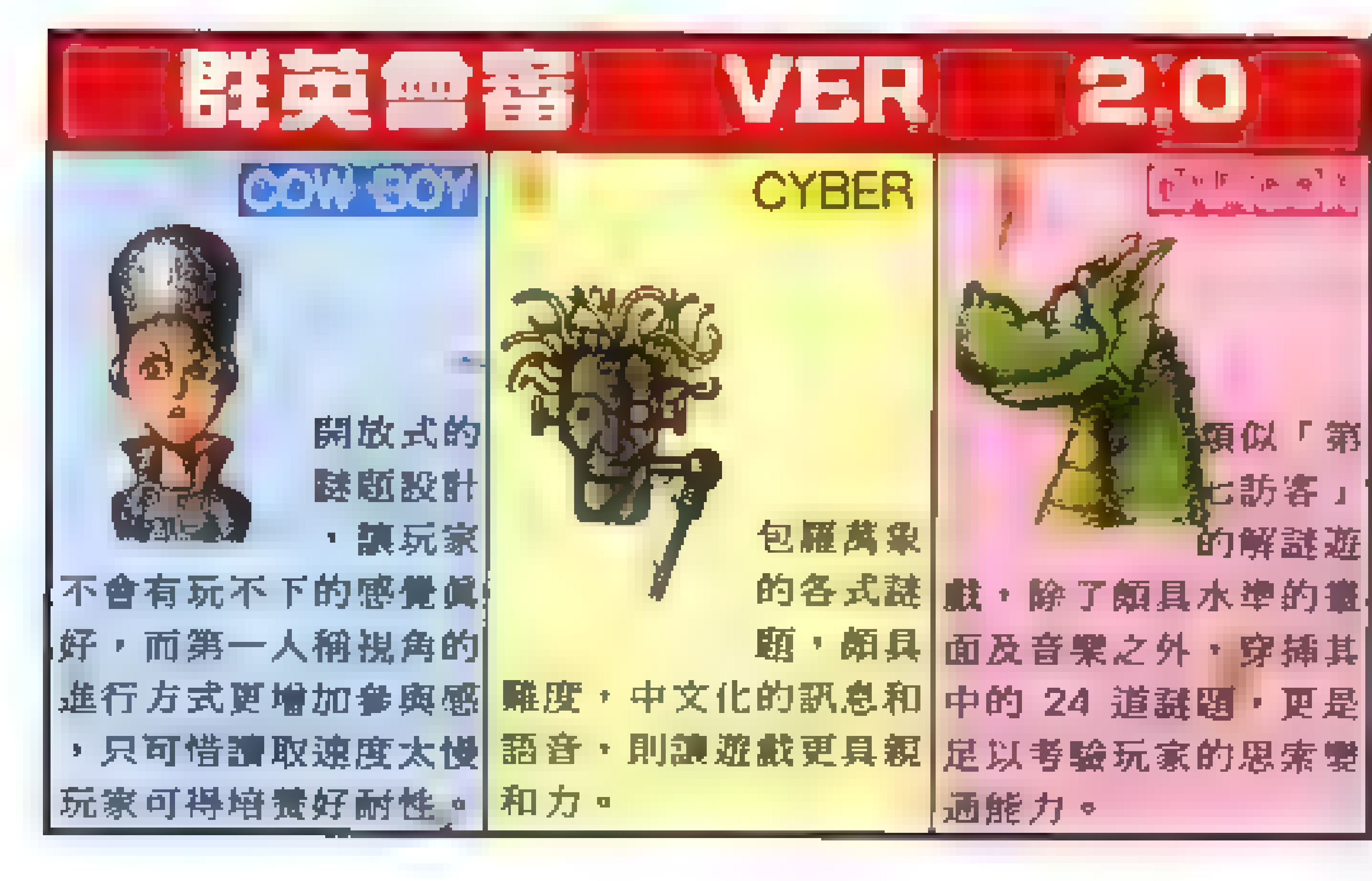


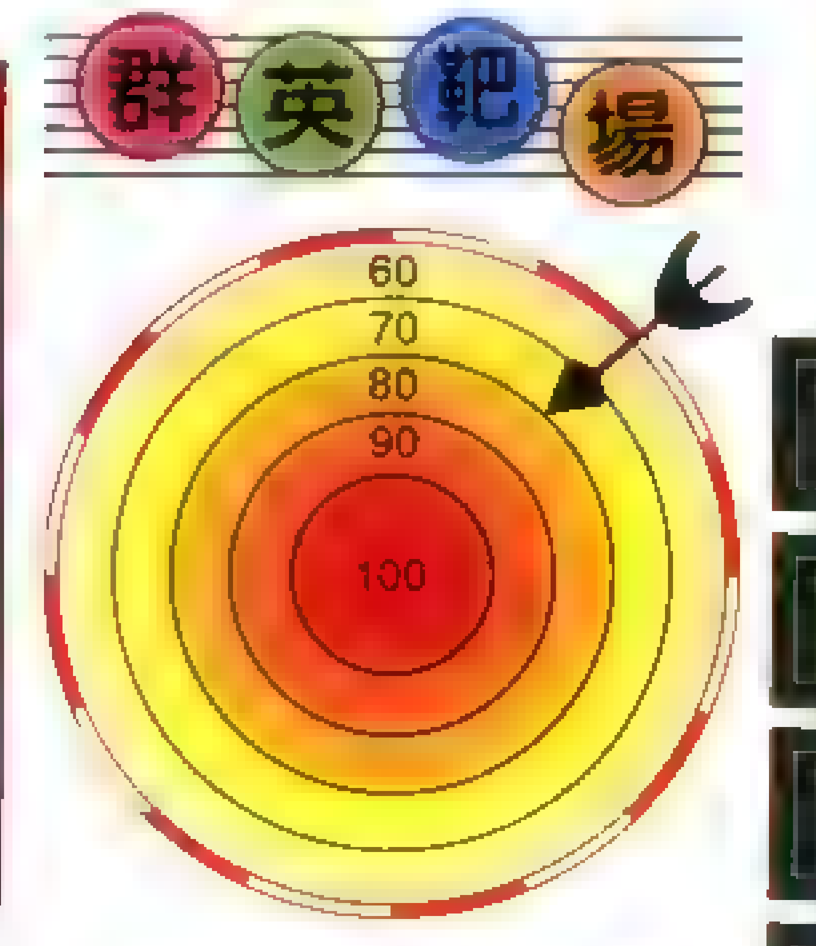


另外，遊戲的手冊似乎是吝了一點，只有「薄薄」的一張紙，雖然這張紙上完全將遊戲用到的功能鍵解釋了一遍，但總覺得貧乏了些，其實可以多加充實遊戲的使用手冊，譬如遊戲的歷史背景、各個謎題介紹等等，我直認爲遊戲手冊可以導引使用者進入遊戲的世界，儘管遊戲設計的在龐大、華麗，若沒有使用手冊的輔助也是枉然，代理商應該在手冊上多加點功夫才是。



我想若您是一個益智解謎遊戲的愛好者，那麼「先知的魔寶石」也不容錯過，代理商不僅讓遊戲訊息中文化之外，先知的語音部份也請李建復先生重新配過音，不過關於遊戲提示的部份，不知是英文原意本如此之故還是其他原因，這種有點繞舌、抽象的提示，實在很難和該謎題有所聯想，關於這點，筆者也請教了位朋友的看法，他們也都有同樣的感受，不是謎題設計上的問題，而是有些謎題若不曉得目的何在的話，很難想出一個正確的解謎步驟，不過整體而言，「先知的魔寶石」還是值得讓您大傷腦筋的。















出版公司／第三波

本文作者／Pumbaa

『電腦結合歷史』一這聽起來是個不錯的主意吧？有人用電腦來進行歷史的考證，或是用電腦來建立歷史學的各種資料庫；可是許多學者、專家也忽略了一個事實：電腦遊戲和歷史的結合，要比以上的成就更容易深入人心，影響也很深遠。自從個人電腦上出現遊戲軟體以來，以歷史為題材的遊戲便深獲玩者的青睞，像七座金城（ Seven Cities of Gold ）、三國志、文明帝國（ Civilization ）等這些赫赫有名的例子，是不用再解釋了；諸如戰爭上古代藝術（ Ancient Arts of War ）、裝甲元帥（ Panzer General ）等戰略遊戲，也具有模擬歷史的特質。



以上的這些遊戲雖有模擬歷史的本質，卻也都有顛覆歷史的企圖，彷彿想要將每個玩者心中那主宰歷史的慾望都發掘出來，而「謀略王子」（ Machiavelli the Prince ）這遊戲可能是少數幾個不具有這種野心的電腦遊戲。玩者扮演的角色是十四世紀歐洲工商業復興時期的一個貿易商人。遊戲中提供了商業、政治、外交和軍事上的各種策略供玩者運用，您必須由一個名不見經傳的威尼斯小商人，逐步擴增自己在經濟和軍事上的影響力，以求達到遊戲的最終目的—成為威尼斯最具權勢的商人。無論玩者如何賺錢、如何收買，甚至如何殺戮，遊戲也不可能會封給您一個「英格蘭、高盧、羅馬、拜占庭聯合王國之主」這種很炫的頭銜。

「那有甚麼意思？」也許喜歡征服、當皇帝的玩者會這樣問。請看看現在的時局，無論哪國都有金權掛帥、官商勾結的問題，管他是民主還是共產，這種現象永遠存在。您可知道這是人類近千年來的傳統？有人說世界上每個國家除了名義上的元首或國王之外，都有個地下皇帝，而這個人才是真正掌握這個國家的人。地下皇帝的資格是甚麼？就是有錢！權勢和軍隊都可以用買的。所以我們既然是文明人，就試試看用文明人的方法來當皇帝吧！頭銜並不重要，能讓人掌握的東西才是真的，這一點許多前人已經告訴過我們了。

遊戲中所提供的策略，從名門正派的商業貿易到卑鄙無恥的造謠顛覆，甚至連窮兇極惡的殺戮搶掠也一應俱全。所以若在道德層面上來說，這遊戲基本上也到了該查禁的水準。不過若就娛樂的角度來看，我覺得這是電腦

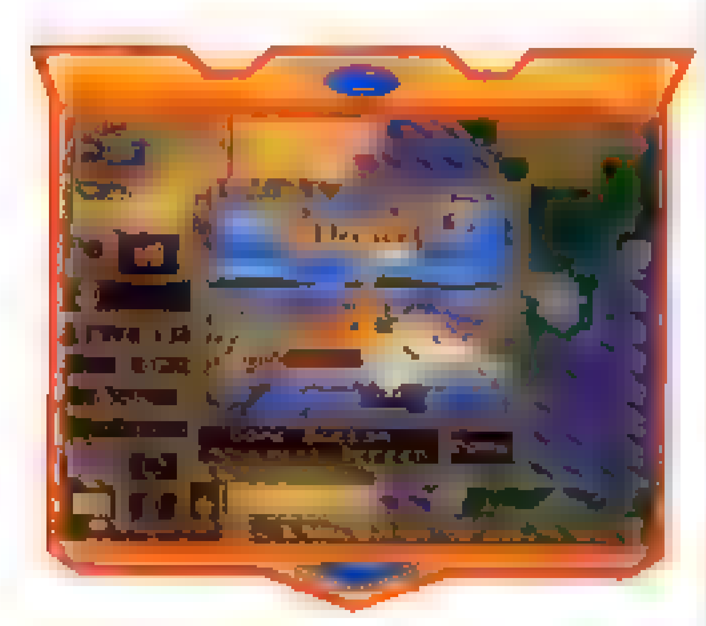


遊戲史上最具有歷史特質的一個遊戲。玩者置身遊戲中時，真的就像是歐洲中世紀那些叱吒風雲的大貿易商。一開始您的處境十分艱難，除了幾艘小得可憐的破船之外，就是幾個馬車商隊。但是在工商業蓬勃發展的時代，只要能夠掌握商機的人，都很有可能成功（看看咱們台灣的中小企業便知）。遊戲的主畫面看來頗有點「文明帝國」的味道（除了那醜得莫名奇妙的拉丁字體外），玩者便是以這一小方畫面為基地，將自己的商隊航向未知的領域，建立一個個的商業據點。策略遊戲最重要的各式報表和資料，在遊戲中也是一應俱全，因此玩者可以多花點時間在思考策略上，而不是為了畫面捲頁和找紙筆徒費光陰。



當自己的錢財累積到一定程度之時，玩者有兩條路可以選擇：一是繼續老老實實的做生意，一是「來點新鮮的」—在教會、地方議會或城邦專屬的軍隊裡培植一兩個「自己人」。這些傢伙日後將成為您的法寶，在您進行權力鬥爭之時助上一臂之力，也可以幫您增加財源。當您所能掌握的人脈已達到壓倒性的多數時，便可以主宰宗教事務與政壇，此時您可能已貴為教宗或威尼斯城邦的總督。每個人在成長的過程中都會遇到一些險阻，只不過這些被人視為絆腳石的東西，有些時候是頗為無辜的，說不定他

們只是因為樹大招風而惹來殺身之禍。在「謀略王子」中除了玩者本身之外，還有電腦或其他玩者所控制的三位競爭者（也就是其他三個大家族），遊戲允許玩者用劫掠、縱火、造謠和暗殺的方式來「去除」路上的險阻。可想而知的是，如果這些技倆失敗，玩者本身就會遭致十分嚴重的不良後果。各個競爭者間的武力衝突不是本遊戲的重心所在，因此所能使用的策略也很少，這也是本遊戲一個頗為脫俗的特色之一。



遊戲的格局可以說大，也可以說小。說它大的原因，是設計者想要重現十四世紀地中海週邊的政治、宗教和經濟環境。說它小的原因，是遊戲中仍有許多遺憾之處，例如說每個城市的規模都是固定的，並不能像鐵路大亨（Railroad Tycoon）那樣隨著經濟的發展而逐漸擴增；遊戲也完全忽略了城邦和城市本身的影響力，要知道威尼斯雖是當時屬一屬二的國際大都會，但還不致於到無遠弗屆的程度，有些東西

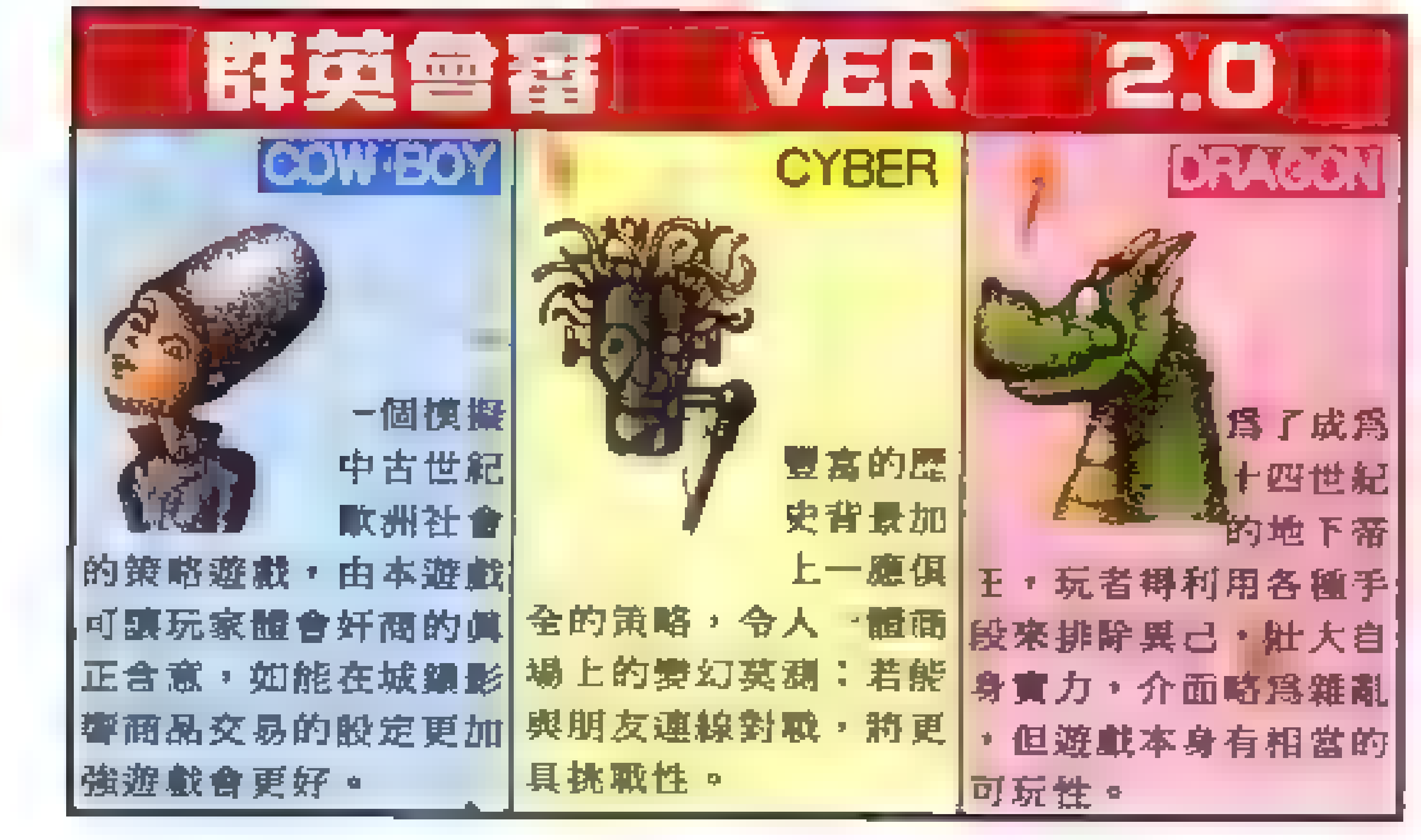


就算是用錢也買不到的。遊戲很明顯地刻意不提交通工具和科技的發展，但是遊戲的模擬時期有多達一百年者，這麼多個年頭的變化豈能就此一筆帶過？最可惜的應該是遊戲並未模擬市集和基爾特（Guild）這兩個組織。十二世紀初由香檳伯爵所主導的跨國市集，規模之大讓人咋舌，不但市集的攤位經過詳細的規劃，還有武裝衛士負責維持商場秩序；若仍有糾紛，甚至還可找派駐市場的法官打官司。由各地雲集而來的商人，一律用市場專用的統一貨幣，因此也有錢莊可供兌幣。交易的所有過程都被紀錄下來，並由香檳伯爵抽取營業稅。而基爾特則是工會的前身，負責規範同業之間的商業行為。若「謀略王子」的時代背景能提早個一百年，由 1200 年開始，就會比現在的版本更為有趣。最可惜的一個缺點，該是遊戲中對商品市場的描述太過簡單，不但商品的項目固定，連價格也是一成不變的。

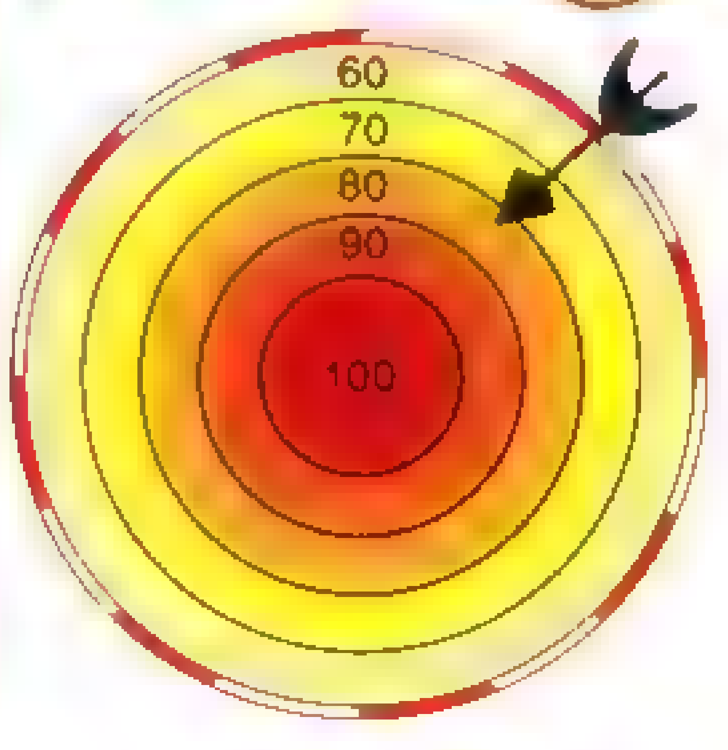
有關「謀略王子」的中文手冊，在操作與指令的部份翻譯得頗為詳實，但是在一些歷史名辭上則欠缺仔細。像是 Golden Horde 一辭被譯做「黃金族人」，在歷史上可從來沒有這個種族，這個名辭事實上是指蒙古大將拔都西征之時所率領的大軍。把 Joan of Arc 譯為「拱門瓊恩」更讓人感到無力，只要找一本歷史百科一查，就可得知這應該是「聖女貞德」…

對於喜好歷史的玩者來說，「謀略王子」是一套相當難能可貴的好遊戲，它不但忠實地重現了歷史，也讓玩者以冒險奮戰的精神白手起家，在已發生的歷史上寫下屬於自己的一章。我反對歷史循環論，不過歷史上確實有太多似曾相識的景象，看看十四世紀的歐洲，再看看台灣，再看看現在的世界一乖乖！真是像斃了！倘若您是個嗜血的玩者，倒不妨也來試試本遊戲那一大籮筐「殺人不見血」的策略。這遊戲若以 Modem 連線，玩者面對的就不再是笨笨的電腦了，而是地球上最可怕的生物一人類！這其中的趣味真不是筆墨所能形容的。













出版公司／第三波

本文作者／林旭中



一部成功的電影常常能帶動相關娛樂界的流行風潮，〝侏儸紀公園〞就是個很好的例子，〝侏〞片在數年前所掀起陣恐龍熱，至今似乎仍未退燒。〝失落的伊甸園（Lost Eden）〞便是一個很好的例子。失落的伊甸園是個以恐龍和人類的互動文明為題材的立體動畫冒險遊戲。在這個遊戲中，玩者將扮演某國的王子〝亞當（Adam）〞，他的主要任務是恢復人類與恐龍之間的友好合作關係，並打倒殘暴的劊子手一暴龍（ tyrant ）及其領導者 Moorkus Rex 。在任務進行中也必須陸續地與一些不同的成員結伴同行（有點兒像 RPG 遊戲），這當然也包括了〝夏娃（Eve）〞在內。

這個遊戲給予筆者的第一印象是〝動感十足，內容平實〞。從一開始到結束，幾乎多以動畫來貫穿整個遊戲。經由各種視角的變換以及拉進（Zoom in）的效果之後所表現出的恐龍，栩栩如生，一時之間使人很難相信恐龍已是絕種的動物了。就筆者個人感覺而言，立體動畫應是整個遊戲最成功之處，以及最大賣點所在。



至於遊戲的取材方面，由於搭上了〝恐龍熱〞的這股流行風潮，相信必能爭取到多數年輕朋友的喜愛。正因如此，遊戲中對於各種恐龍的相關資訊如其生存環境、生活習性和主要食物來源等資料也都有所交待，因此就娛樂性之外，本遊戲倒也滿適合做為恐龍愛好者的入門輔助教材。



但是若以玩家的觀點來看失落的伊甸園，恐怕對它的評價要稍打折扣了。首先是〝遊戲的難度不夠〞，一般的玩者很容易在數小時之內將它玩完，因此也談不上謎題的難易度，因為根本沒有謎題可言！其次，遊戲的進行過程重複性太高，因為遊戲中有一大半內容都是在〝尋找恐龍、建造村落、尋找寶物、打倒暴龍〞這樣的過程中反覆地進行，所不同的是更換不同的場地、不同的恐龍和不同的寶物罷了！因此玩起來較不具挑戰性。另外有點令筆者很納悶的是：為何遊戲只提供〝四〞個進度儲存槽而已？這使得玩者很難隨時取回更早的進度。如果你想向朋友介紹這個遊戲的精彩情節，與其叫回進度還不如從頭玩起！



也許就是有上述的這些特點，因此吾人覺得似乎小朋友更適合這套遊戲（如果英文程度還可以的話）。其實這也難怪了，難道讀者未發覺那些最喜愛恐龍的多是什麼樣的人嗎？…嗯，答對了！是小朋友！

近來的一項趨勢是把電影和

電腦遊戲結合，稱爲互動式電影或互動式遊戲。在這種組合下你會發現這二者的模式越來越相像，玩電腦遊戲也越來越像是在看電影。因此許多原先只有電影中才使用的手法也漸漸轉移到遊戲中來了。失落的伊甸園也不例外。遊戲中是以一隻尖嘴的始祖鳥的述事旁白來開場並藉以貫穿整個遊戲。而遊戲的進行也成了這隻主講"鳥"在述說牠的回憶錄了！玩這種方式所表現的冒險遊戲相信對許多人而言都是一種新的體驗。可預期的將來一定還會有其他的手法應用到冒險遊戲上，屆時玩家將有另一番新的感受

"失落的伊甸園"除了動畫豐富外，音效和音樂也都頗具水準。除能配合動感的畫面外，也能襯托出原始叢林和村落純樸眞實的一面。操作介面方面，可使用滑鼠隨時切換二種狀態，一種是遊戲主角亞當王子的視野—也是遊戲的正常進行狀態。另一種狀態是由外界來觀看主角及隨行隊員的模式，這種情況下主角可與隊員交談或是做一些遊戲的設定工作。"旋轉中的立方體"被用來當做游標並且可指出主角能行進的方向，這算是蠻有創意的做法。另外，連接兩個場景之間的動畫也可以視玩者需要而按滑鼠省略，如此可直接跳至下一個場景，這對玩者而言不愧是個貼心又省時的功能。

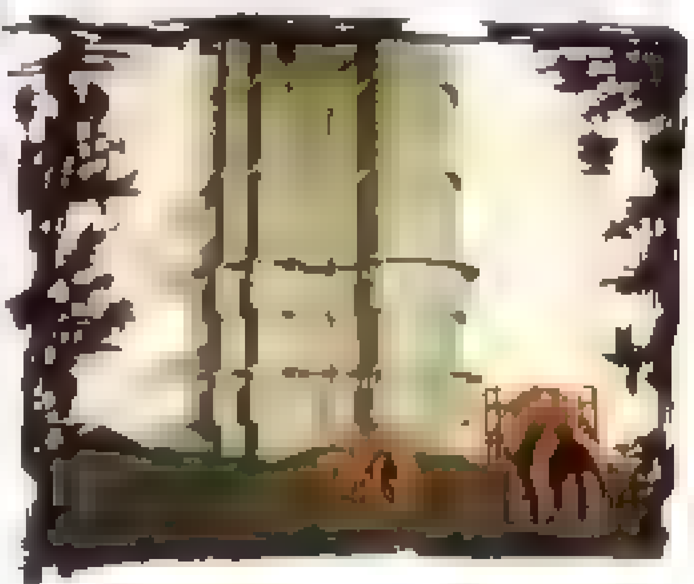
總而言之，"失落的伊甸園"是個寓教於樂的恐龍生態冒險遊戲。藉這個遊戲，玩者不僅可以獲得玩冒險遊戲的樂趣，還可



以學習到人類與萬物和諧相處、分工合作的道理，這對小朋友而言，更具有正面的教育意義。

如果你沒有機會到自然科學博物館，在本遊戲中一樣可以看到食草的禽龍、天空中飛的翼龍、水裏的蛇頸龍，以及最兇猛的暴龍……等等生動的演出。

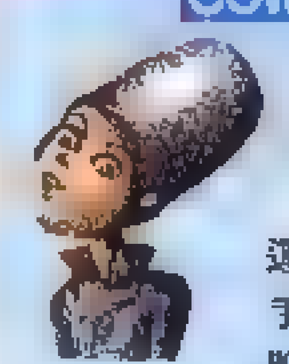
不過最後要提醒大家的是，正如遊戲結尾所揭示的眞理：恐



龍的風光時期早已消逝，人類才是這個世代的主宰！身爲萬物之靈的你，應善用自己的智慧與能力，才能眞正達到與萬物和諧相處的境界！



COW BOY



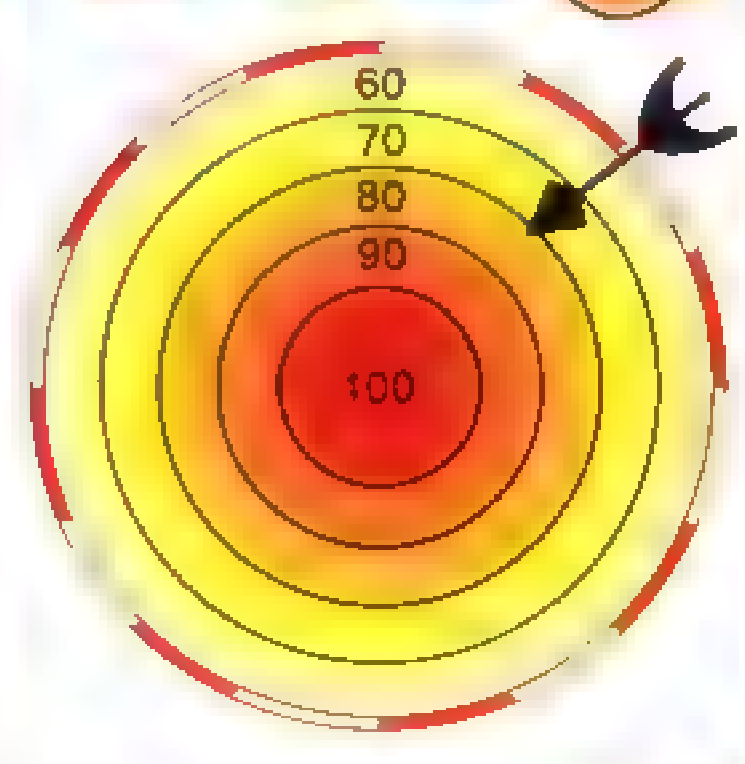
運用電影手法與電腦結合而成的互動式遊戲，華麗寫實的場景，搭配 3D 立體動畫令人賞心悅目；而詳細的生態資料，則可做爲學習教材。

CYBER



節奏明快的音樂與遊戲的背景結合的相當好，難度不高的遊戲過程，值得新手嘗試。

以恐龍與人類的相處關係爲題材的冒險遊戲，除了具有相當良好的動畫及音樂外，內容對恐龍的相關資料介紹得也頗詳細，具有寓教於樂的功能。







自從在雜誌上看到炎龍騎士團2要出時，我日也想、夜也想，一出就買下來。整體來講，二代比一代好太多了，戰場不再是一成不變了；戰鬥畫面也更有魄力。失敗條件不再是主角的專利，有時 NPC 死了也算失敗。魔法大部分都更有魄力，只是咒殺術的死神太難看了。只要拿到特別的寶物，還可以轉成更強的職業，如果你是 RPG + SLG的玩家，一定不能錯過這個遊戲。

COOL MAN



我給這遊戲的戰鬥動畫和美工設計打 90 分，至於內容嘛…給 65 分。為什麼呢？因為眼尖的玩家一定有發現到它的戰鬥動畫比一代好太多了，人物的每一個動作都很平順，動作也很流暢；我實在是十分佩服此遊戲的美工人員。但是本遊戲有個缺點，就是打到一半便多出一些新人物，而且新人物大多是敵人，玩久了便會發現幫助敵人的人數，都比幫助我方的人還多；原本的敵人都夠難打了，還來了些看戲的，所以我每個戰場都要打個一、二個小時。雖然我不是個電玩高手，但是真的是好難啊！

而且還有一點，敵人都專打我方血少的人物，因此遊戲初期我方的法師都很難升級，因為沒幾回合就被打死了。還有很奇怪的，便是電腦控制的人物動作；如果是敵方，就知道打我方較弱小的人物；而如果電腦控制我方的人物時，他們就專打敵人最強的。有軟的不打，偏打硬的，真不知電腦是有何居心。

菜鳥



在看了雜誌的介紹後，便深深的被阿曼尼斯3所吸引。介紹中提供了精采的圖文和一段生動的劇情；因此，剛進貨便買了一套，結果，輕輕的失望。

原本以為阿曼尼斯3不是典型打倒魔王的無聊遊戲，我錯了，阿曼尼斯3正是典型打倒魔王的遊戲，但不會很無聊；劇情雖是直線，卻豐富的，只是有些地方我看不太懂，許多時候都是一陣白光後便莫名其妙地結束了。至於夢境相當可惜，若能配合作夢者的身份性格，而不是一個樣兒，會更好吧！

QP值的設定相當有趣，比回合制好多了；但個人認為高級魔法的效果和花費不成比例是大憾事。阿曼尼斯3是個 FUN GAME，如果再略作調整，將會是個 GREAT GAME。

W.S.



從去年就開始注意這個遊戲的消息；好不容易等到它出來了，馬上就去店裡將它給買回來。回到家裡，就馬上將它放入我的硬碟裡。

這一個遊戲無論在法術、劇情及音樂上，都有著一定的水準；尤其是在法術上，一場戰鬥通常會把地面弄得亂七八糟，使用「萬劍訣」則劍還會留在地上。「合攻」的指令還是我第一次碰到，實在可以跟「楓之舞」一拼雌雄。雖然此遊戲實在不錯，但也有一些小缺點，例如迷宮太複雜，有一些結局交代得不是很清楚，但這只是一些小缺點而已。

許哲彥



在潛伏多月之後，異形們再度攻入台灣；這次它們挾著更強大的火力，準備了數個驚奇給上次打敗它們火星同胞的指揮官們。

我，很不幸地，也中了這些

小黑傢伙的詭謀。當我滿懷希望，帶著「魚雷」走入碼頭，我就發現我大錯特錯了。在打敗智商明顯提昇的海中怪物多次後，我開始為不能研究許多物品煩惱，直到開始研究那些在一代中沒什麼價值的屍體後，我才明白：那些棕色怪物遺棄的官階變得毫無用處，得抓些大傢伙才問得出端倪；許多任務也變成兩段式的，如劫船或攻打殖民地等，都令我不勝其煩。

異形們不但變聰明了，也變強了；他戰人遠近皆強，又耐打，轟炸機更是快很準；而最討厭的，是又弱又慢的幻象水母。儘管如此，咱們的戰利品也很豐盛；重熱力矛是很好的近戰武器，對 Tentaculat 外的傢伙都很有效；分子武器和精神安定一樣管用，至於高斯就令人大失所望了。

深海幽浮原本令我擔心會是舊瓶裝新酒的老作，沒想到竟是「有點陌生又不會太陌生」的感覺。

莎士比亞



這個暑假的超級強片真是多不勝數，但最令我期待的就是大宇出品的〝仙劍奇俠傳〞，才一上市，我就趕緊弄了一套來玩。最先感到和以往大宇遊戲不同的，是〝仙劍〞是光碟版，而且有配合 GM 音源，使擁有 GM 音源卡的我感到大宇終於想到我們這一群，不然花錢買卡不聽個 GM 亂不爽的；而且光碟上還有好幾條動聽的音樂，不像有些公司的遊戲美其名為光碟版，不過是把磁片上的資料弄在光碟上，和磁片版沒什麼不同，還比較貴哩！

遊戲畫面及音效真是好得令人感動！但這些並不是重點，豐富且感性的內容，才是我覺得與其他遊戲最大的不同處。一開始主角被左鄰右舍當成的跟個廢物樣，但是機緣巧合遇上了女主角，馬上成了為愛走天涯的大俠。故事曲折離奇，比看電視的八點檔還過癮！三位女主角之中，我最喜歡林月如了，不但有個性又重情意，我覺得她跟主角才真正適合（可惜中途被石頭壓死，讓我好傷心好久啊！不過主角都沒換成真的大俠啊！真無情。）

不過任何遊戲一定都有一些缺點，〝仙劍〞的缺點在於戲份的分配很奇怪，身為女主角的趙靈兒，戲份似乎比林月如少（不過對我這個月如 FAN 來說再好不過了！），而阿奴的戲份更是少得可憐（可能月如沒死的話，就沒有阿奴了，真無奈！）。除了一些重要人物之外，其他人簡直是來混的！不然就是莫名其妙地跑出來，都沒交代清楚。而且迷宮實在太大太大了！走個半死，連一個隨便的城都超級大！雖然是〝大〞製作，也不必那麼誇張吧！怪物又好強好多（雖然說明書上說可以在地圖畫面上躲開怪物，但是讀者們要是打到黑苗宮殿的地下監獄，就瞭解什麼叫〝妖〞海戰術了！），要不是有××專家，可能今天還沒有這份心得呢！還有一個地方也蠻奇怪的，就是白苗戰士和石長老對戰時，若白苗戰士戰死，會打出阿奴向主角求救的訊息（當時還沒阿奴這號人物呢！）。

最後的結局是最令我不滿的地方，是在打敗拜月教主之後，本以為又要和水底下的超無敵普烏般的水魔獸大戰（因為即使改成 99 級，想打敗拜月教主也非舉之易。），結果不但免打，還只秀了幾張圖就全劇終了，好混啊～（不過月如沒死迎接主角的那張圖實在太美了，我還抓下來做 Windows 桌布！）希望以後大宇不要有這種虎頭蛇尾的表現，不然對我這種死忠的大宇黨員，實在傷害太大了。不過除以上這些我個人覺得的微小缺點，〝仙劍〞可以說是我覺得可以與〝軒轅〞系列抗衡的 RPG 了，很期待二代的來臨！

還有大宇可不可以考慮出個月如奇俠傳，或月如的寫真集呢？

阿布機



看到雜誌上的介紹，便買了回家玩玩。原以為還不錯，結果和我想的根本是兩回事：畫面和 98 系列遊戲尚有一段差距；下達一個指令要等一秒鐘左右才會出現下一句對話。相容性亦不佳，有時玩一玩會當機。類似魔龍記事的形式，實在是很無聊，不過此類遊戲很適合在晚上玩，尤其是失眠者，因為玩久了實在會很想…Z…Z…Z。

COOL MAN







宇宙曆796年
廣大遼闊的銀河系，已變成猛烈衝突的銀河帝國與自由行星同盟之間
毫無結果般的戰場。
帝國軍年輕的軍事天才萊因哈特，
以及同盟軍『不敗的魔術師』楊威利，
在這兩大正義之師的激烈交戰下，
銀河系的四周已被名為野心的火焰所籠罩。
『銀河英雄傳說IV EX』正是要毫無遺漏地
重現一場又一場激烈悲壯的銀河戰役，
可以稱的上達到這個系列最高峰的模擬策略遊戲。
它是部以廣大的銀河系為舞臺，
多方面指揮個性豐富的登場人物，進行戲劇性的戰鬥。
到底是要將銀河系毀滅，從此陷入毫無光明的黑暗裡呢？
還是與它一起徜徉在希望的光輝裡呢？
現在，這部銀河系的歷史就交付在你的手中了。

這裡的悲傷，比宇宙的漆黑還要濃烈
這裡的希望，比宇宙的光輝還要明亮



微波軟體 TEL:(02)2323670
FAX:(02)2323671
台北縣永和市福和路139號11樓之2

BOTHTEC®



- IBM PC 386SX-16以上或相容機種
- 4MB RAM 及EMS 驅動程式
- 1.44MB軟碟(磁片版)或光碟機(光碟版)
- DOS5.0以上作業系統
- VGA顯示系統
- 滑鼠、硬碟必備
- 支援Sound Blaster音效卡或LA/GS相容MIDI音源器



活潑亮麗的美少女們
將伴您展開一連串
幻夢般的旅程
And scanned graphics files. Now experience
women and hot
action of Japanese Anime, with Megatech's
hand-sculpted for your PC
But kept the software for
中文版全新上市！
COBRA MISSION
眼鏡蛇任務
熱情開發中！
DRAGON KNIGHT
龍騎士 III
強勁熱賣中！
METAL & LACE
THE BATTLE OF THE ROBO BABES
機甲之夢
請至全省及香港地區電腦門市、書局指名選購，或電洽本公司，部份遊戲不適合 18 歲以下玩者【各式遊戲精品即將引爆上市】
微波軟體
MEGATECH



期待已久 強勢推出
熱賣中
烈焰的淬鍊
新一代的勇者誕生！
FLAME DRAGON
炎龍騎士團II
LEGEND OF GOLDEN CASTLE


強勢
熱賣中！
立體的3D斜向畫面
流暢順手的操作介面
人物狀態欄、物品欄及技術欄均以視窗和圖示操作，
上手更加容易，只要用滑鼠便能完成整個遊戲。
戰略模式的戰鬥系統
新型態RPG戰略角色遊戲
王子傳奇
Romancing Prince

筆下的神秘歐洲 呈現巴洛克浪漫的華麗世紀

PC CD-ROM

魔法師寶典

附贈滑鼠墊和精美地圖

全崴資訊 強力發行

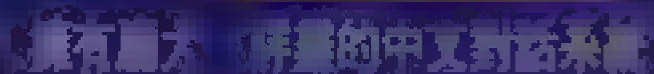
魔法師寶典

艾德麥爾島，一個浮士德的狂想世界
一張張已標上價碼的靈魂
正等待與撒旦進行交易……
這是個早已遺忘上帝的角落



魔法師寶典 [illegible] 蘭王普洛斯裴 [illegible] 東尼奧密謀篡位的反叛事件一段落之後，當全米蘭城 [illegible] 下歡欣和平日子終於降臨時，沒有人知道一個更大的陰謀才正要開始呢……

故事中的主角—米蘭王子普洛斯佩特 [illegible]



特　　色

1. [illegible]
2. 取材莎翁名著，人性刻劃細膩，劇情架構完整
3. [illegible]
4. 45度俯視斜角，逼真寫實
5. 2000多個螢幕的地圖畫面捲軸，耐玩性[illegible]
6. 地下迷宮採3D式戰鬥畫面，迫力十足
7. [illegible]
8. 關鍵字對話，擷取自己所需資料，高互動性
9. [illegible]
10. 怪物共分風、火、水、地、心靈等五大屬性和八種不同的攻擊行為模式，享受腦力激盪的戰鬥滋味







裝備

[illegible]：VGA/SVGA

記憶體：4M RAM[illegible]


遊戲修改大師
有了它的幫助……
再困難的遊戲
都有救了!!!
市面上唯一支援
PENTIUM與
"保護模式"遊戲
的修改工具
C-125
突擊!
美少女
又一彩值980!
之動作遊戲精品
繼
美少女夢工場2
全省好評熱售中!!
精訊資訊
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL:02-9996883 FAX:02-9997061


次世代RPG
俠客英雄傳
遊戲特色：
奇情俠義豪邁劇情
網羅各門各派獨門絕學
嘆為觀止的創新畫面
古中國悠揚曲風
精訊資訊
SEGA SATURN 版
移植預定!!
PC版力求完美演出
順延上市
敬請熱情期待

新風格文藝武俠角色扮演遊戲

仙劍奇俠傳









當漫畫變成 PC GAME........

百無禁忌 MISS阿性

健康談性代言人

這回ＭＩＳＳ阿性不回答問題了，
她要出題考試囉！
看看誰是你們之中，真正的”性學大師”？

準 備 上 市 ★ 敬 請 期 待

大宇資訊有限公司
TEL (02) 356 3567 FAX (02 356 0959

圖案提供 

明星志願

充滿希望與夢想的銀色世界

多彩多姿的演藝圈是無數少男少女所嚮往的世界，你是否也想要一探究竟？要如何才能將一個新人培養成為眾所皆知的超級偶像巨星呢？

這一切由巧遇夢中情人開始，好運開始降臨在你的身上，就讓你我進入這個五光十色的演藝圈，體驗藝人們多彩多姿的生活吧！

☆融合經營及培養之雙重策略，展現全新的遊戲魅力。

☆可同時培養三位新人，塑造出各具特色的影視歌紅星。

☆遊戲中特別加入其他競爭公司與對手，深切感受演藝界人情冷暖、爾虞我詐的現實環境。

☆善用通告、訓練和宣傳等活動，享受培養出國際巨星的成就感。

☆電視演員、電影明星、唱片歌星、廣告模特兒等多方面的嘗試 體驗豐富的演藝生涯。

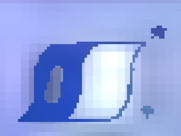
☆重建經紀人與明星之間的互動關係，共譜一段動人的『銀色戀曲』。

★好評熱賣中★

軒轅劍外傳

楓之舞

天地尚未變色之前
是無名小卒活躍的舞台



大宇資訊有限公司

台北市忠孝東路 8F TEL (02) 356 3567 FAX (02) 356 0969

服務專線：(02)356-0955

Office English

MICROSOFT WINDOWS COMPATIBLE

兒童多感度英語

適用年齡：6 12歲

辦公室英語



辦公室商業英語是一套針對亞洲[illegible]課程。由於80%的商業用語發生在辦公室中，因此這套[illegible]辦公室。功能上，這套多媒體教材首先利用滑鼠"拉到哪、聽到哪、錄到哪"，充份將英語[illegible]學習者。



兒童多感度英語是一套課程結構[illegible]，非常適合學校或家庭內的循序漸進學習。多感度英語共含四片光碟，各自獨立亦可成套使用，其內容涵蓋字母、大小寫、鍵盤打字操作、音標、數學英語、兒歌及十五大類基本詞彙。

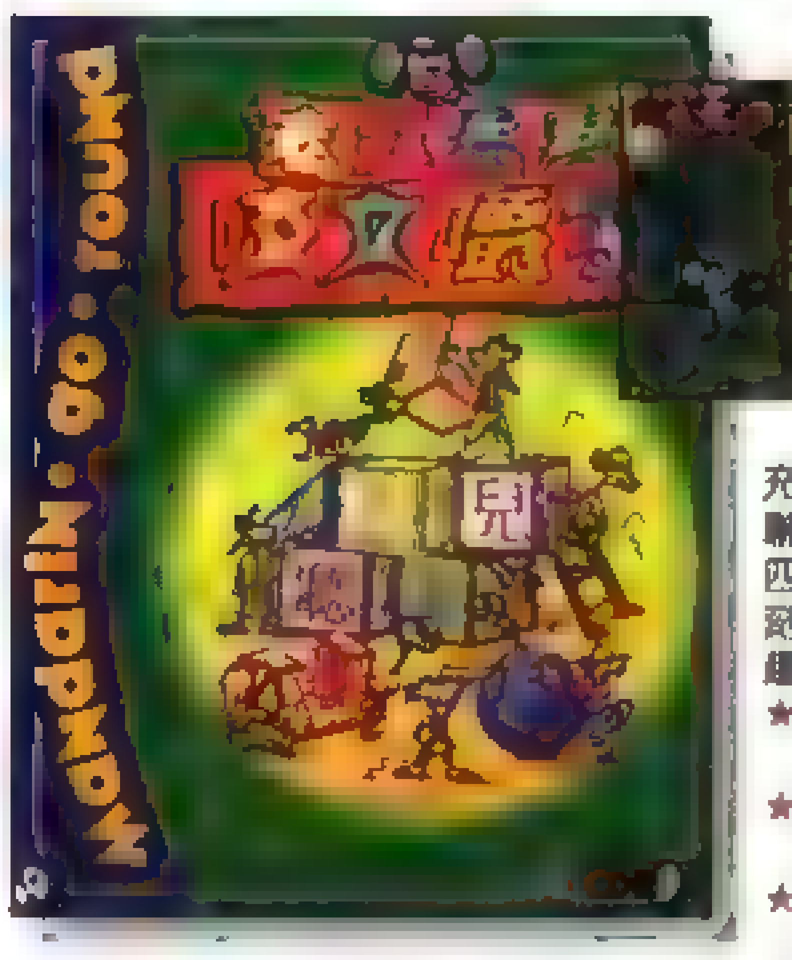


[illegible]文/中文）自編、自導、自演，構圖學英語，畫到哪、學到哪，錄音編故事，構圖編故事，文字編故事，中英文語音切換，中英文文字切換，多媒體畫冊連續播放，打印畫冊。

學習內容：基本動物、自然物、場景基本動作、表情、體態、單字、短句。

永不厭煩，變化無群的英語學習方式！

我的第一本 多媒體雙語畫冊



充滿驚奇的圖文串聯，語意移位。四十首原創童謠；剛會十二生肖的童趣。

★ 多媒體聽寫

★ 多媒體圖文串聯造句子

★ [illegible]作文

★ 北京標音

★ 有趣動畫

★ 動作圖鈕

★ 中文遣文用字的靈活性從小扎根

老鼠看書 咬文嚼字

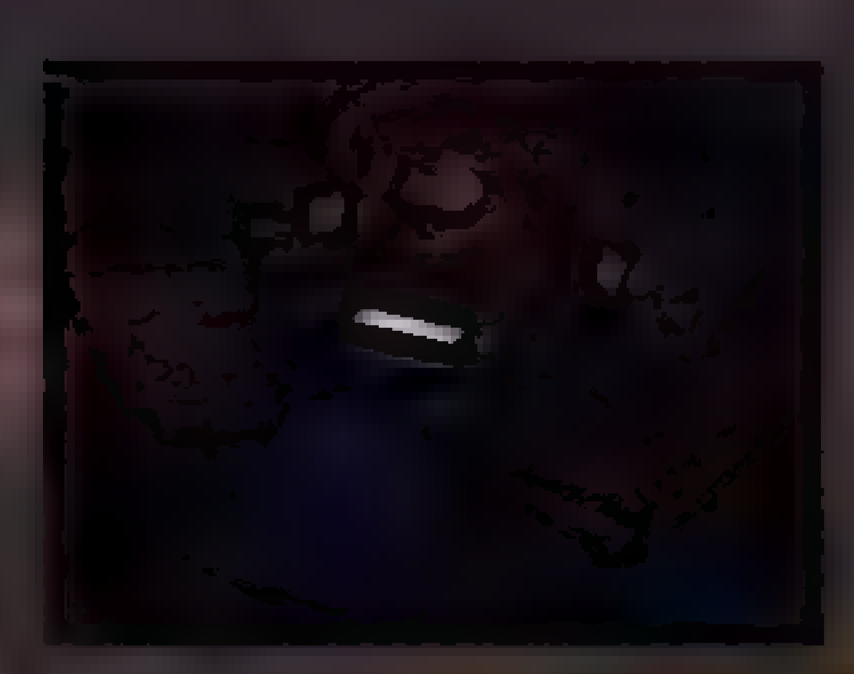
適用年齡 3 12歲

開發公司
雙語資訊（太平洋）股份有限公司
台北市信義路四段155號8F之2
TEL: [illegible] FAX:(02)7036368

發行公司
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
TEL:(02)3563567 FAX:(02)3560088

服務專線 (02)356-0955

95年度鉅作！





- 全國第一部完全3D動畫引擎射擊遊戲
- 超大多重場景，包括天空城、地面層及地下城
- 三種遊戲模式：戰鬥、射擊、機智解迷
- 可支援三種解析度：640×480及320×200
- 採用3D立體人物造形
- 細緻CD音質、逼真震撼音效







極速風暴

* 創新 3D VR 動畫射擊／360度旋轉
* 將經歷 9 個外太空星球，27關卡，及40萬平方公里大場景
* 支援電腦網路 8 人連線
* 支援雙人對打程式
* 可選擇七種強力武器
* 無限制射擊快感
* 雙人對打可以語音傳達對方訊息

Computer
Game Review

Terminal Velocity™



彩虹高科技股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號5樓之2
TEL：356-9166
FAX：391-2484

各大電腦門市、書局、漫畫店均有售。
劃撥帳號．18064246
戶名：陳壐慶

日本AV偶像劇場

快樂賓館

中文版



劇情簡介

快樂賓館男主人於新婚之夜離奇死亡，由於死因不明，這個事實的真相始終是個謎。二個月後，年輕的寡婦接管賓館，突然出現一個自稱是死者妹妹的女人，極力要爭回遺產。另外，賓館內一直住著幾個特殊的怪房客：兩個具同性戀傾向的喜劇相聲女演員，一個女超能力狂，外加一個男偷窺狂，一場精彩好戲就此展開。

本片特色

- 全世界第一部同類型光碟片國際中文版。
- 真正互動式之電影遊戲，百餘段劇情隨著使用者的互動選擇，每段情節將有不同發展，並出現 12 種迥異的結局。
- 2 片精裝，1200MB 容量，百分之百超值。
- 5 位日本當紅 A V 女優真人演出。
- 榮獲日本 CD-ROM FAN 雜誌 7 月號，評為最高評價，未上市先轟動。
- 日本K U K I 公司 1995 年最新鉅作，史上最大製作規模，歷年首見。
- 可隨時儲存遊戲進度。
- 流暢的高品質全螢幕動畫(不需 MPEG 卡)。
- 日本第一片專為互動式電影遊戲而拍攝影片的CD-ROM TITLE。
- 題材幽默風趣，劇情發展懸疑，錯綜複雜。
- 日活映畫首席專業 A V 導演山本晉也精心編導。
- 融合先進 CG(COMPUTER GRAPHIC) 技術與電影特效之最佳表現手法。

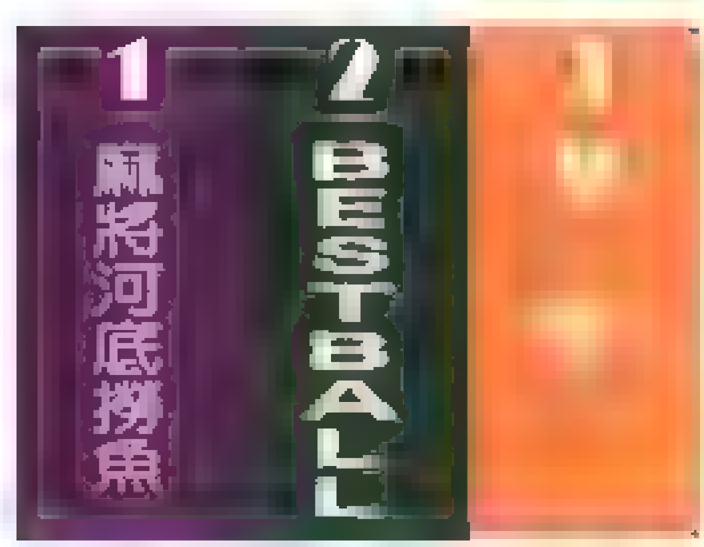
KUKI

幸福鴨國際股份有限公司 用心製作 快樂發行
台北市北平東路十六號十二樓之二
TEL:(02)3934812 FAX:(02)3213468



DOS/V八百屋

やおや









嗨，！又和各位玩家見面了，在這裡先告訴各位玩家一個好消息，長久以來 DOS/V 遊戲的載入總是千篇一律的文字畫面，而且操作介面也相當地不友善，不過最近有好轉的跡象了，像這次要跟各位玩家介紹的麻將河底撈魚，它可是筆者見過所有DOS/V遊戲中，唯一在圖像模態中載入的遊戲哦！另外也要跟各位玩家報告一下，因爲近來日本遊戲的數量越來越多了（包括日文和中文化的遊戲），爲了不讓玩家對日本遊戲養成一種凡是日本的東西就是好的錯誤觀念，從這期開始，筆者將改變以往偏向介紹的作法，改成爲比較偏評論性質的文章，一來可以爲各位玩家提供較佳的遊戲視野，二來也可以爲大家節省一筆開銷。這一期要爲各位介紹的第一個遊戲是麻將河底撈魚，喜歡和美女過招的雀友可千萬別錯過了我們精彩的報導喲！另外還有一款AVG的 H-GAME 一戀姬，內容是敘述少小離家老大回的主角，回到小時候住的鄉下，和童年玩伴間所發生的種種戀情，在戀姬裡面也有不少漂漂的妹妹喲！如果你對美女不感興趣的話，我們來玩玩男人的遊戲，打打棒球如何？在DOS/V遊戲中可是相當難見的哦！雖然這款遊戲上市已久，但是筆者一直沒有看過它的報導，如果你對日本職棒的球員情有獨鍾，喜歡小郭的速球，趕快加入喲！

/ RYZ

DOS/V八百屋

麻將河底撈魚

大家最常玩的應該是台灣麻將，和日本麻將不一樣的地方是，前者是十七張而後者只有十六張，兩者各有優劣，在這裡就不加探討了，不過日本麻將的番目很多，像什麼清老頭，綠一色、九蓮寶燈、國士無雙的，筆者很喜歡和電腦對打日本麻將，因為同樣的一手牌，功力差的人只能拿到滿貫，功力好的人就可以拿到倍滿也說不定，反正可以多拿幾台就是很過癮，雙人麻將不必擔心被別人亂了先機，所以也比較容易，因為只需要算一家的牌嘛！


▲排球部的ひろみ


▲水泳部的みか

麻將河底撈魚是一個典型的十四張麻將，故事是發生在某所去年剛開始招收男生的私立學園


▲新体操部的優子

裡（部宜？）因為學園裡女生佔壓倒性的多數，所以男生就成了少數的稀有民族，為了"保護"這些瀕臨絕種的"動物"，女孩子們當然是無所不用其極啦！有人在男生廁所前，當著男生面前掀裙子，還有人強拍男生的裸照（天呀！），主角和也好死不死竟然考進了這所學校，為了挽回男性的尊嚴，和也決定在學校的麻雀祭中力戰群雌，用麻將來制服這些自視甚高的香林高手。



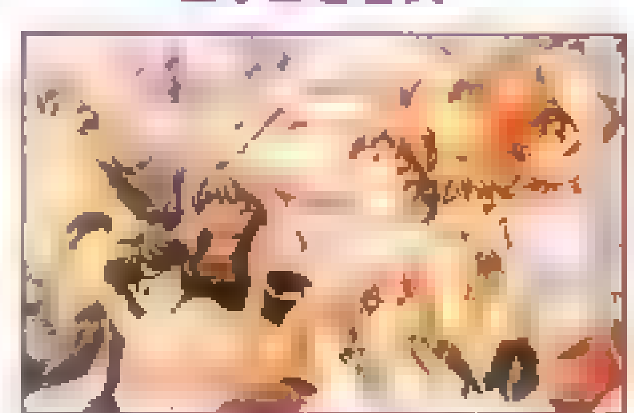

▲歸宅部的玥子


▲茶道部的千草

這款麻將可以說是專門為了喜歡看美女圖的玩家所設計的，因為遊戲中雙方的牌都是開誠佈公的，兩邊的牌玩家都可以看見，所以也沒有什麼挑戰性，玩家只要先取得三次勝利，或者將對手的分數全部贏過來，就算是勝利了，而相對於辛苦打牌的報酬就是美女們解下羅衫，讓玩家大吃冰淇淋，除了最後一關的會長比較棘手外，大概沒有人可以阻止玩家的魔手吧？哈哈！炎熱的夏天，如果你不想去排隊買那個什麼異常流行的阿X儂蛋糕，也許坐在冷氣房裡，泡杯冰咖啡，陪這些美女打打消遣有勁的麻將河底撈魚，或許也可以消消暑吧！


▲弓道部的菊華


▲學生會會長


▲破關畫面

DOS/V八百屋

BASTBALL



現在是九局下半，中央聯盟的冠軍巨人隊和太平洋聯盟冠軍的西武隊，正在東京的巨蛋球場中進行着最後一場球賽，場中出奇地平靜，落後一分的西武隊，在兩出局的情況下，一、二壘有跑者，這時候西武隊的監督（教練）喊暫停，換上來的代打是……一匹馬，天呀！是一匹馬，看得主審的臉都變了，經過一場激辯，主審同意讓馬上場打擊，觀眾席裡唏噓聲此起彼落，第一個球投出，好球！轉眼間已是兩好三壞滿球數，投手似乎有點疲勞（好熟的一句話），啊！代打的馬看準了這一球，一棒揮出，球筆直地往左外野方向飛了出去，安打！全場觀眾都沸騰了起來，OUT！突如其來的出局聲，讓觀眾愣了好久，原來這匹馬不會跑，被刺殺在一壘之前，牠說「我如果會跑，早就去參加賽馬了！」哈哈！以上情節純屬虛構，如有雷同純屬巧合，回到正題來吧！不要看小小的一顆球不起眼哦！有人就為了爭一顆球，不惜摔得頭破血流，或是弄得滿身泥濘不堪的，要是被時速 150 公里的球 K 中，可是會讓你笑樂好消（「歡樂」好久）的哦！小小



一顆球，其中的學問可就大了，就拿棒球來說，同樣的投球，有指叉球、滑球、伸卡球、曲球…，因爲球路的變化就有了不同的名稱，這當中牽涉到球與空氣間的流體力學，說起學問來，還不比飛機容易哩！不過在電腦上面玩棒球就不需要管這些囉哩叭嗦的問題了，你只要在適當的時機揮棒、投出三振對方的球，球隊奪魁的金冠軍，在彈指投足間你也可以過過癮。

這款由 ASCII 發行的BEST BALL（以下簡稱 BB），收錄了'92 年所有日本職棒聯盟的選手，很可惜的是沒有選手的肖像，要不然打起來會比較過癮些。在 BB 中只有經理功能，所以喜歡毛手毛腳的玩家可能要安份點了，經理功能中提供了打帶跑、盜壘、強迫取分、短打等攻擊戰術，而守備上則有典型的保送、短打守備、長打守備等戰術，比起現今市面上的許多棒球遊戲來說，功能略嫌寒酸了些。另外遊戲可以進行兩種比賽，一個是標準的聯盟賽，另外一個則是友誼賽，在聯盟賽中是一三連戰的方式進行賽程，如果遇到非玩家控制的球隊比賽，電腦會以關鍵球方式的模擬來進行賽事，所謂的關鍵球指的是決定該名打者命運的球，相對於玩家所控制的球隊，則是使用標準的單球方式，由於採用關鍵球的模擬方式，雖然比較接近真實，不過在速度上就有點慢了。

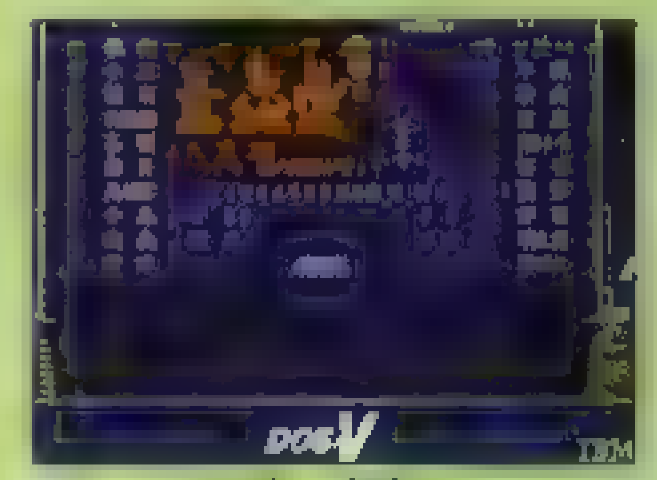
BB 在球員調度上相當地靈活，尤其是快要輸球的時候，頻頻換上代打，說也奇怪，這些一擊英雄往往都能不負所託，反倒是一些正式球員的表現實在很爛，所以玩家必需隨時注意你的選手，靈活地調度，特別是你的投手，千萬別讓他體力透支，對於每個球員所適任的守備位置和屬性，也要搞得一清二楚，如果常常吃敗戰，教練的位置大概會不保，還是不要打迷糊仗得好，如果能贏得聯盟的冠軍，就可以參加最後的總冠軍之戰，想要登上第一的話，可是要下一番苦心的。BB 的畫面並不吸引人，遊戲的音樂也很普通，最不友善的是要離開遊戲時，無法跳回 DOS 下，也無法在遊戲中存取檔，它適合喜歡日本職棒的玩家，休閒時的消心小品。



↑川崎球場全景



↑遊戲的經理功能



↑換上代打

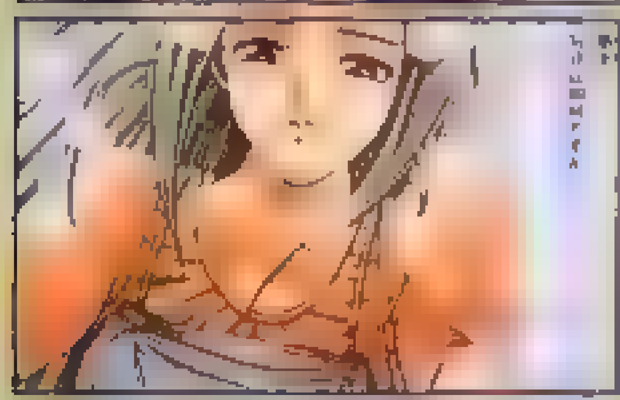


戀

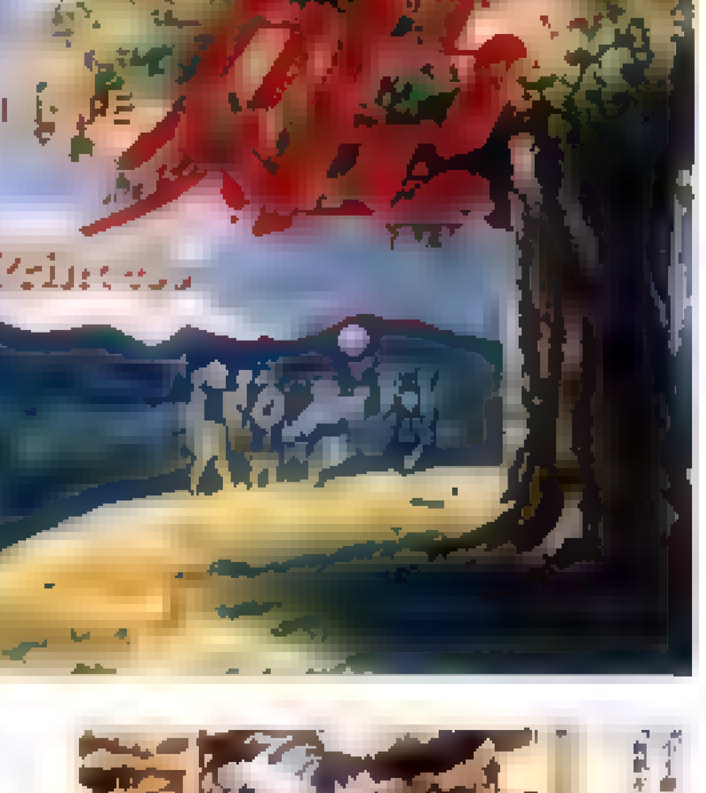


你有沒有童年的回憶呢？應該有很多從鄉下搬家到都市的玩家吧？！玩過泥土球（土丸仔）的筆者這一代，老實說要比許多人幸運多了，現在的小孩，有幾個摸過泥巴？打過水仗？故事中的主角，在他畢業前夕，重新踏上童年的故鄉，公車在黃泥地上揚起滿天的塵土，一陣顛簸的路程後，終於回到了青山綠水的懷抱裡，而在這裡等著他的，是童年的玩伴，也許連主角都已經忘記自己曾經許下的諾言，當他再回到這裡，早已亭亭玉立的美女等著他，左擁右抱是玩家的想法，可是女孩子呢？進入遊戲之前要齋戒沐浴三天，對天發誓，「我會善待她們的！」千萬不要輕易地傷害她們的心哦！尤其是那個武術家朱雀…





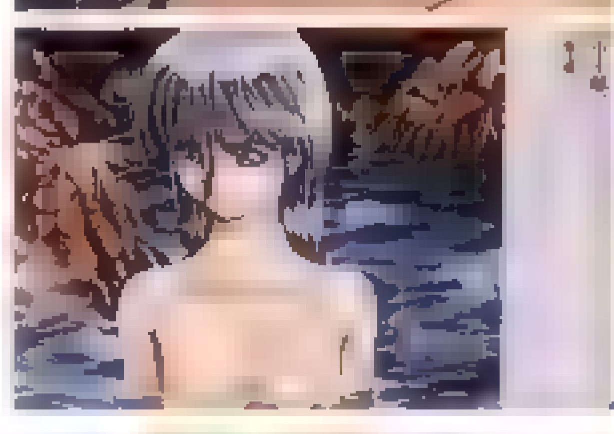




怪就要怪主角是個水性楊花，啊！是多情種子啦，在童年時就被父親帶離家鄉，也不知道母親曾為他定下的婚約，對四個國家的小公主許下了天長地久的誓言，事隔多年，主角佐佐木．小十郎本人是一無所知，只有在睡夢中，隱隱約約地浮現出似乎遺忘的事，為了解開夢中困惑的影像，小十郎決定回到，小時候住的鄉下。故事中的四位女主角各有不同的個性，在小時候就很明顯了，所以主角經常會在夢中憶起小時候的情景，小時候就喜歡欺負主角的朱雀，長大後成了武術家，動不動拳頭就往主角身上招呼過來，火爆的脾氣一絲不改，而愛哭的まゆき長大後依然是付弱不禁風的樣子，經常要拿著陽傘，始終是楚楚可憐的模樣，讓人看了憐惜之心就油然而生，小時候經常和主角玩在一塊兒的小妹妹あんず，居然也喜歡上了主角，那種對大哥哥的依賴和佔有慾的強烈，在遊戲中可以很明顯地感受到，最後一個是小甜甜那水，從小就是個溫柔細心的女孩，對主角尤其照顧（如果能







娶到這種老婆就好了！），長大後繼承了父親遺留下來的雜貨舖，可以稱得上是個勤儉持家的嫻淑女性了，上面就是登場的四位女生的介紹啦！你喜歡誰呢？是溫柔婉約的那水，還是別有個性的朱雀，像糯米一樣黏人的あんず，或者是林黛玉型的まゆき，

可以的話，筆者猜想，有很多玩家是想要大享齊人之福，沒錯吧？撇開麵包的問題不談，要看看閣下有沒有這個本事，把愛情的魔力發揮到極限，萬能的天神啊！請賜給我神奇的力量！（非廣告）







●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●

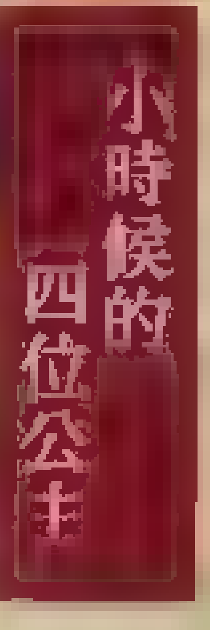
戀姬是筆者所玩過的 AVG 中（包括中、英文），唯一使用直式文字的 AVG，而且許多非常用漢字都有假名（相當於國字的注音），感覺上相當特別，對上了大學之後，看慣了橫式文字的筆者來說，還真的有點回憶起以前的書本，畢竟中文是我們的母語，沒有必要連遊戲都學英文的橫式寫法吧！說到注音那就更不可能了，國產遊戲的錯別字之多，有時候都不禁讓人捏把冷汗，遊戲注的音恐怕沒幾個人有信心，如果遊戲用到非常用字的時候，可以加上注音，對學習上或有助益也說不定。其次要提的是遊戲的音樂，在戀姬中一共有 21 首音樂，可隨您的心情不同，來首CALL IN 戀姬的心哦！而且每首音樂的風格各有不同，這是因為音樂隨著出場人物、背景而變，雖然旋律短了些，但是都有一定的水準哦！遊戲一共有十四種不同的結局，整個故事在於愛情的訴求，戀姬在這方面的表現還算不錯，遊戲到了最後才會揭曉所有的「內幕」，當然，也許有人會悔恨不已，也許有人真的會不在意，如果筆者一開始就告訴各位玩家，這些可愛的女孩子都不是人，不知道有沒有人還很想玩的，如果你真的很中意某個女孩的話，記得要熬得過最後的失憶之刑哦！在筆者玩了那麼多的 H-GAME 之後，發現它們幾乎是千篇一律地犧牲女孩子，在現在這個女權漸張的時代裡，實在有必要重新做一番詮釋，筆者一直以為引導正確的觀念來學習，會比錯誤的示範作為警惕來得好，理由是錯誤如果不是自己犯下的，根本沒有什麼警惕作用，然而別人的成功卻很容易成為自己學習的方向，這種現象在遊戲界尤其明顯。戀姬的故事主線非常的短，大概只要 40 分鐘左右可以玩完（包括看完所有訊息），雖然故事本身的構思不錯，很可惜的是劇情上並沒有太大的變動，光是最後四個女孩的選擇，就有四個結局，而過程則是一成不變的，比較有趣的是遊戲對於四個女孩的性格描述，每個女孩子的個性從圖上、文字敘述和舉止行為上都可以明顯地區分出來，是一個典型的小品 AVG，不過其它的結局，玩家可以欣賞到許多不能錯過的精彩畫面，如果新開局解禁的話就會更多囉！

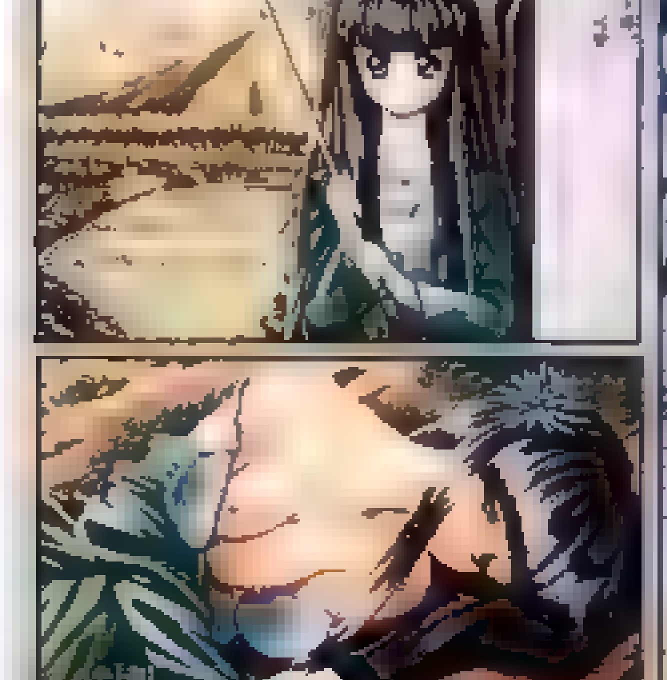






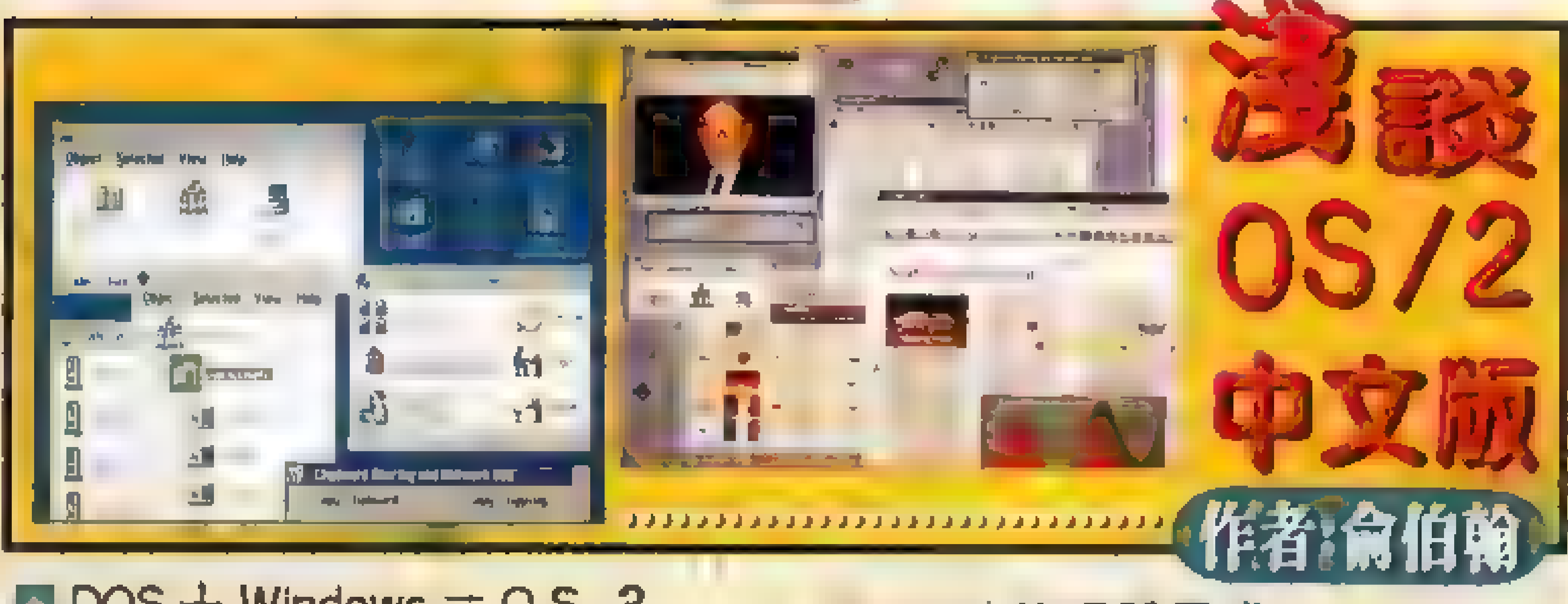








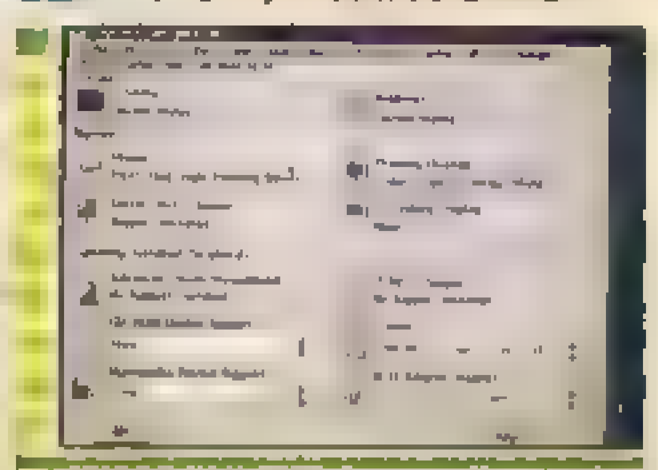




淺談 OS/2 中文版

作者：俞伯翰

DOS + Windows = O.S.？



我們用的是三十二位元的電腦，為什麼要用十六位元的作業系統？其實早在多年以前三十二位元的作業系統早已出現在市面上了，只是 DOS 一直在一般的個人電腦作業系統中，佔是穩坐龍頭老大的位址，加上 DOS 的硬體需求又比三十二位元的作業系統低很多，所以大家仍然喜歡使用 DOS。後來又由於各項硬體技術的進步及降價，而且在大家抱怨 DOS 親和性不足的情況下 Microsoft 推出了 Windows 1.0 的圖形使用者介面，剛推出時還沒有多大的迴響，甚至有些批評，經過 Microsoft 不斷改版，Windows 一直演進到 3.1 版之後，DOS + Windows 才成為全球最歡迎的組合，加上 Windows 的應用程式（Application）又多又廣，雖然三十二位元的作業系統再強大，仍舊只能佔據少數市場。

三十二位元群雄爭霸

1995 年算是三十二位元爭霸戰的元年，因為 Microsoft 宣佈要在今年推出三十二位元的作業系統 Winodws 95，以取代原來的 Windows 及 DOS。IBM 則在去年十月推出了 OS/2 Warp 3.0 的作業系統，號稱以更低的硬體需求和 DOS 及 Windows 超高的相容性，支援更多的硬體，更高的執行效率等來切入三十二位元的市場準備和 Microsoft 一決高下。而在今年四月 OS/2 Warp 中文版終於正式推出了，由於今 Windows 95 英文版正式版仍舊尚未推出，且在 IBM 的大力推廣之下，漸漸提昇了佔有率，並且也有電腦供應商在出貨時隨機附贈 Warp。

Warp 的硬體需求

我們先來看看 Warp 所需要的硬體配備吧！IBM 最低的建議配備是 386 以上的電腦，4MB 的記憶體、80MB 以上的硬碟空間（Warp 本身需要 35MB 的硬碟空間，若加上多媒體的支援得再加 5MB 空間），及一片 VGA 卡就能夠順利執行 Warp，當然在圖形介面的系統下滑鼠是少不了的。怎麼樣？硬體需求夠低吧！以上的配備在目前連入門級的電腦配備都達不到，讀者們應該都在這之上吧！不過要想要擁有比較有效率的執行效率最好能有 486DX-33 以上、8MB 的 RAM、Warp 有支援的圖形加速卡，當然如果能有音效卡、光碟機、數據機或網路卡那是更好了！不過 IBM 表示在 4MB 的狀態下，只能使用標準 VGA（640 × 480）的模式，這樣使得圖形加速卡的功能無法有效運作，而且也不能使用 OS/2 獨有的高效能檔案系統（HPFS，High Performance File System）。RAM 越大，就越能夠減少硬碟的讀取頻率，所以能把 RAM 加大就加大，不然太常讀取硬碟效率也會因此而打折扣。

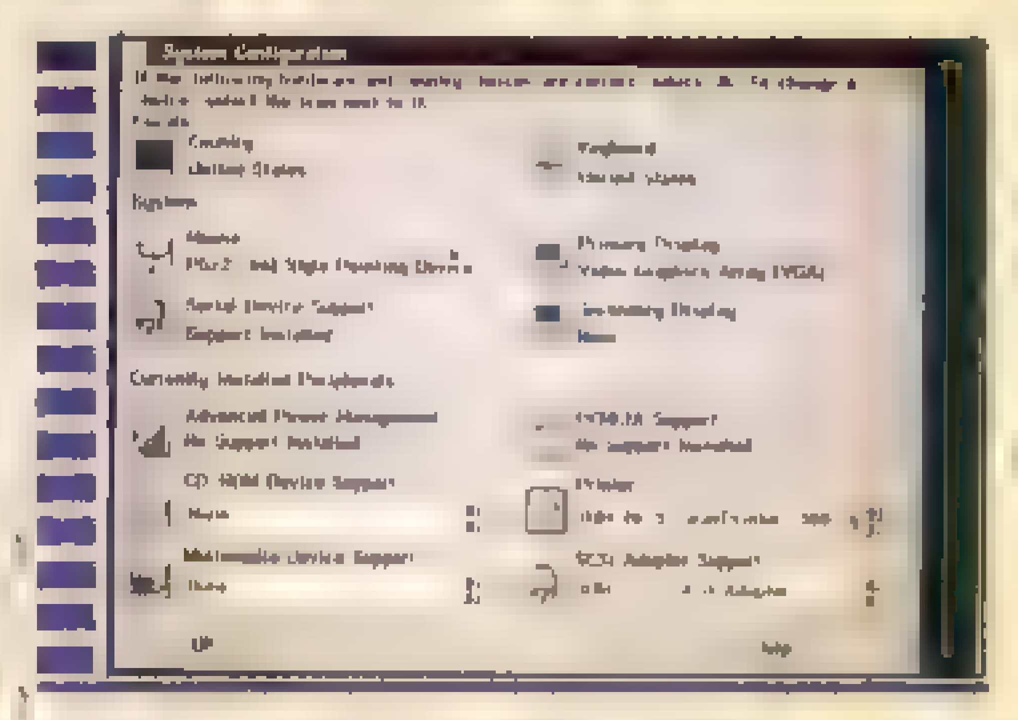
聽說 OS/2 不好安裝？



在以往 OS/2 讓人覺得相當不易安裝，IBM 在 Warp 中完全改進了這項缺點，完全中文化的安裝介面，所有的說明檔、輔助說明也完全中文化，可見台灣的 IBM 確實是卯足全力改良 Warp。Warp 也支援大量的顯示卡、音效卡、光碟機、網路卡等週邊配備，這些支援的週邊驅動程式相當完備比 OS/2 2.1 中文版還多。不過當所用的週邊不在 Warp 支援名單中且廠商也

還提供驅動程式之下就相當麻煩了！像筆者手上的 Maui 就動不了，連帶著接在 Maui 上的音響器也無法使用。用光碟版安裝簡易到只需按下幾個 ENTER 及滑鼠鍵就能安裝完成了！ 筆者強烈建議使用光碟版，因為 Warp 的磁片版多達二十幾片，光換片就累死你！

多種啟動 Warp 的方法



Warp 和 OS/2 2.x 版時一樣提供了三種啟動 Warp 的方法，使用者可依據自己的需要去選擇所要用的方法，三種啟動模式為

●和 DOS 並存的雙啟動模式

一般來說應該以雙啟動最多人使用，因為大多數的人都裝有 DOS，短時間又無法放棄 DOS，這算是 IBM 相當好的折衷方案。筆者也建議多數讀者使用這種模式，因為不是所有的 GAME 都能在 Warp 下正常執行的。當然因為考慮到 DOS 的 FAT 檔案格式，所以使用雙啟動就不能使用 IBM 所獨有的 HPFS 檔案格式，勢必會稍微犧牲一下磁碟讀取效率及長檔名的支援

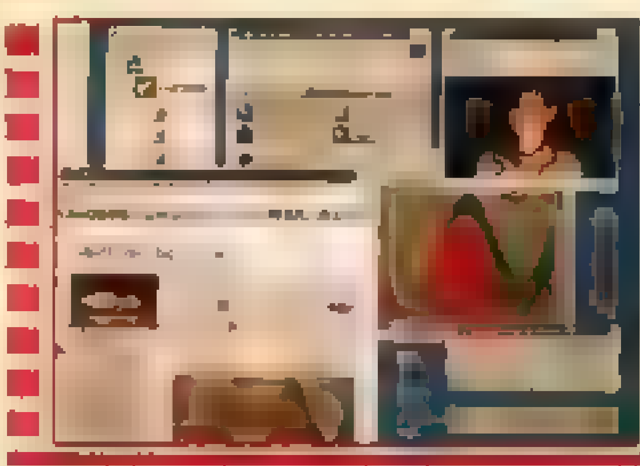
●多種作業系統並存的開機管理員模式

使用多重開機管理員模式就可以享受到 HPFS 的好處，不過這樣勢必要重新規劃硬碟分割，換句話說就是要把原來所有資料全部備份出來，那這樣就必須花很大的功夫。所以要怎麼做完全要經過個人評估之後再做。如果讀者們喜歡在自己的電腦中裝一堆的作業系統，開機管理員無疑的是最佳選擇。

●單一的 Warp 啟動模式

這是最簡單的方法，可以使用 HPFS，而且也不用考慮到其他作業系統可能帶來的影響，因為硬碟只有一套作業系統— Warp。

Warp 的多工能力



Warp 本身所擁有的多工方式比 Windows 進步的多，而且也較 Windows 本身安全，讀者們有沒有曾在 Windows 中無緣無故的當掉某個應用程式，導致整個 WINDOWS 掛在那邊不能動？或者是在執行某個程式時就不能再去執行其他的應用程式了？這些狀況在 Warp 中都不會發生！因為 Windows 用的是協調式的多工，這種多工必須等到抓住系統資料的應用程式放手之後，其他程式才能取得系統資源，系統本身並無強制力去管理。Warp 的優先權式多工是把 CPU 時間切成一小段一小段，再由 Warp 作業系統本身把這些小段的 CPU 時間分給各應用程式，因此個個程式都處於獨立運作狀態，即使是某個程式當掉也不會影響到整個系統及其他正在執行的程式。Warp 還有支援多執行緒（Multithread）更使得 Warp 的 I/O 及應用程式執行的更加有效率，這樣就不會因為緩慢的 I/O 使速度慢下來。

WPS 使用者介面

現在來看看 Warp 的使用者介面吧！ Warp 仍使用 OS/2 2.x 版相當令人歡迎的圖形操作介面 Work Place Shell（WPS）。這是一個簡正的物件導向的使用者介面，每一個檔案都當成一個獨立物件看待，而且都能擁有各自不同的屬性。舉兩個例子來說：在 Warp 中不同的視窗中，可以使用不同的輸入法；或是不同的視窗群組中使用不同的壁紙，這些功能在目前 Windows 環境中就很難達到。 由於 Warp 中各物件屬性都是獨立的，所以 WPS 可以讓使用者設計出有個人風格的操作環境，每個人都可以依據個人喜好，使自己的 Warp 和別人大不相同。而且只要用滑鼠的右鍵在物件上點一下，就可以隨意的修改該物件的各種屬性。怎麼樣？不錯吧！ Warp 的桌面上還有一個 LanchPad 的物件，這個物件有鎖定、列示、搜尋、關機等按鍵，還有像是碎紙機、



OS/2 教學指導、文字頁視窗等。咦？為什麼要有「關機」的選項呢？因為高階的作業系統並不像 DOS 一樣關機時只要把電源關掉即可。這些高階的作業系統一定要按附一定的程序才能關機，因為在記憶體中可能還有一些資料還沒寫回硬碟上，如果直接把電源切掉的話有可能會導致資料的流失喔！所以以後看到 Warp 可別隨隨便便的切掉電源，記得要按下「關機」鍵才行！碎紙機從它的名稱來看大概就是刪除檔案的物件吧！沒錯！只要把你想刪除的檔案（呃～應該說是物件）拉到碎紙機上就可以把它刪除，相當直覺化，和 Windows 按下 Del 鍵不同吧！

完善的輔助說明

Warp 雖然和 Windows 是圖形式的介面而且也是用滑鼠來控制，可是畢竟是不同的東西，多多少少還是會用到一些不同的概念。Warp 算是完全的物件導向介面，相對於 Windows 來說，Windows 充其量也只能算是一半的物件導向介面而已，而要讓習慣 Windows 的使用者輕易的轉移到 Warp，這時輔助說明及教學指導就非常重要了！如果沒弄好，讓習慣 Windows 的使用者因不習慣 Warp，而覺得 Warp 難用，那就會被人冠有「難用」的印象，而敬而遠之。每次一進入 Warp 就會出現 OS/2 的指導教學，教導使用者如何使用 Warp（當然你也可以把它取消掉）。Warp 的指導教學比以往的 OS/2 2.x 版好很多，不但畫面精緻，教學內容也豐詳盡的，畫面上並不是只有中文字而已，還有大量的圖形來輔助教學。而且輔助說明的設計能讓你馬上找到你所要的資訊。在 Warp 的桌面上有一個叫「資訊」的檔案夾，裡面包含了 Warp 的所有輔助說明，若有什麼疑問可以翻翻這個檔案夾，大概就能找到你所要的檔案。有了這麼多的輔助說明，即使是生手也可以把使用者手冊丟在一旁，自由自在的在 Warp 的世界中遨遊。

Warp 的多媒體能力

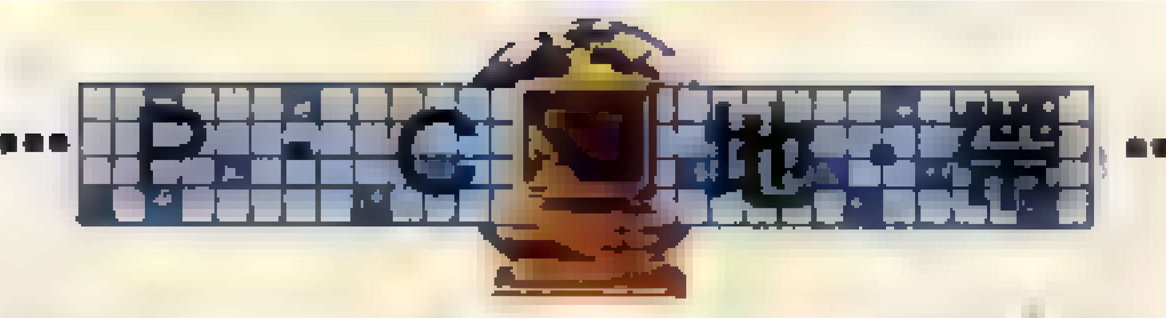


Windows 3.1 能如此風行，和它的多媒體能力多少有點關係，在幾年前多媒體還是有錢人的玩意，現在可說是相當平民化了，所以 Warp 有沒有支援多媒體也是很重要的，因為這是新的作業系統必備條件之一。目前各個軟體公司無不致力於多媒體的開發，一個多媒體環境很差的發展平台，是不會吸引這些公司的軟體在其上發展的，只有少數的軟體就不會吸引太多消費者使用那種作業系統。Warp 對多媒體的支援比以前好很多，支援了不少各家廠商開發出來如顯示卡、光碟機、音效卡等硬體，雖然如此仍然還有漏網之魚，怎麼辦呢？關於這點 IBM 保證會在最短的時間之內提供這些目前仍未被支援硬體的驅動程式。舉例來說：光碟機，如果讀者是 SCSI 介面的就比較沒問題，即使不在支援之列，只要你用的 SCSI 卡有支援仍舊可以驅動，麻煩的是專屬介面或某些 IDE 介面的光碟機，沒有驅動程式的話，這些光碟機就跟廢物一樣啦（所以這就衍生了一個問題：所有的硬體一定要附上足夠的驅動程式，再不然也要確定廠商日後會推出適合的驅動程式）Warp 所附的多媒體工具中含有播放數位音效、數位影像、MIDI 音樂、CD 音軌等功能，雖然整體功能還不錯，就是看起來樸素了點，不夠花俏吸引人！我們也可以使用「音響」物件去設定一些系統動作的一些特殊效果，比如說開啟視窗、關閉視窗、刪除物件、結束關閉 Warp 等，使用你自己喜愛的任何一個 WAV 檔去作改變。Warp 中所能播放的數位影像是 AVI 檔，不過由於 Warp 所支援的數位影像壓縮法和 Windows 的壓縮法不同，所以並不能是 Windows 的 AVI 檔，這點要稍微注意！

Warp 附贈的 BoundPak



作業系統有優秀沒有應用軟體的支援也是無法打下市場，這次 IBM 在 Warp 中文版中附了一張包含一些應用軟體的 CD，IBM 叫這些附贈的軟體為「BounsPak」（裡面附有傳真軟體、HyperAccess、Internet 連線程式、個人 PIM 管理程式及點對點通訊程式等……。Warp 中文版加上這些應用軟體之後，使得它看起來便宜又大碗，而且這些軟體也很實用，因為 InterNet 風行全世界的今日，IBM 也很快的搭上國際學術網路的列車，所附的 INTERNET 連線程式，是以數據機連線為基礎的上線程式。而且購買 Warp 中文版還附上登錄上 INTERNET 一個月的優待唷！這個連線程式除了含一些基本的如 TELNET、FTP 之外，也有目前最熱門的



World Wide Web（WWW，全球資訊網）的瀏覽程式，讓 Warp 的使用者能看看外面多采多姿的網路世界。說起來這個 BoundPak 有一個特色，就是大部份的軟體都需要一台數據機，所以可見今後的潮流不在是一台電腦單打獨鬥，而是需要常常和其他不同地點交換訊息，相對的在網路連線就十分重要了！

Warp 安裝時的問題或技巧

筆者有時在網路上會見到網友們對 OS/2 的討論，所以筆者也從上面「挖」了一些常見問題及解決的方法，供讀者參考。

①如果你在安裝時當機了，是因為你的網路卡，把網路卡拔下來再安裝就可以了，或是把 DISK 0 裡面的 reserve sys，暫時把網路卡的功能取消掉。

②會當機的原因也有可能是 Warp 的驅動程式引起，可以請在開機時，當左上角出現 OS/2 時，按下 Alt F2，然後檢視下方 Driver 名稱，看到那個驅動程式程式就停掉，就是因那個 Driver 當機，將 DISK 1 中的 CONFIG SYS 中的那一行驅動程式 rem 掉（開頭加 REM）試試。

③光碟機在 Warp 的支援名單之中，卻無法正常使用。那就在 Disk 1 安裝片的 config sys 中指定 CD ROM 的 Port。比如說光碟機是 Panasonic CR-562B，那就在「basedevice = sbcd2 sys」後加上 /p.220。那個220就是代表你光碟機 Port 的位置。

④有些人會有光碟機或光碟機不支援，不得已必須從軟碟安裝，果是裝一半當機又得重來。筆者從網路上發現一個從硬碟安裝的方法，那就是在放入 DISK 1 時，系統會偵測一次你所有的磁碟機 A、B、C、D、……你只要在之前將光碟版中根目錄下的檔案原封不動的 COPY 到硬碟中還有將光碟中的主要資料原封不動的複製到硬碟中（就是 INSTALL 要的東西啦）例如裝 2.1 版時，複製了 \OS2SE21*.* 到硬碟的相同路徑下然後取出該光碟片，最後再開始安裝程序既可。

獲得 Warp 相關訊息的地方

在這裡提供各位讀者可以在網路上獲得 OS/2 相關訊息的位置：

★提供精華區的 BBS 站（臺灣）

交大資工（鳳凰城資訊站 bbs.csie nctu edu tw（140 113 17 154）

台大計中（椰林風情站 bbs ntu edu tw（140 112 1 6）

★提供 FTP Service 的地方（臺灣）

ftp：//NCTUCCCA.edu tw/PC/os2/
由美國 hobbes nmsu edu mirror 回來的檔案 hobbes nmsu edu 是美國收集與提供 OS/2 軟體與資訊最大的 FTP Site 之一

ftp：//NCTUCCCA edu tw/Vendors/IBM/os2/
由美國 IBM 公司的 software watson ibm com mirror 回來的檔案提供包含 CSD（IBM OS/2、TCP/IP、LAN Server…）、IBM 員工寫的程式，與有關 OS/2 的各種資訊…

ftp：//140 138 244.142/OS2/
主要提供 IBM OS/2 中文版的 CSD（修正檔案）與資訊，為 IBM 個人軟體部門的人員維護（\OS2\TWarp）亦收集並提供 OS/2 軟體、工具程式，與驅動程式…

ftp：//linux csie.nctu edu tw/pub/OS2/
收集並提供 OS/2 軟體、工具程式，與驅動程式…

★提供 WWW Service 的地方

http：//www lehigh edu/~elf2/pharmacy/WarpPharmacy html（特別推薦，美國）
本 WWW Service 是全英文訊息，提供極完全的 OS/2 資料，包含 Drivers、Patches、News 與更多的 Information，值得去看看。

http：//140 138.244 142/（臺灣）
可以說是臺灣第一個關於 OS/2 的中文 WWW Server……

關於OS/2 WARP中文版的二、三事

作者 Frank

PC 個人電腦早在數年386推出後就已正式進入32元位時代，但是大多數的使用者似乎都把他們手邊的386PC拿來當成8088用。一方面是DOS龐大繁瑣的軟體支援使得很多使用者不敢丟下它，另一方面PC上一直沒有什麼比較好的16位元作業系統可以領導大局。再者，許多的Game族更是不肯丟下一套可和PC上所有的GAME處得很好的作業系統，因此DOS+不太穩定的Windows作業環境就成了最佳的代用品。但是近年來作業系統的寫作概念大幅前進，再加上軟體對系統資源的需求更加吃緊，使得許多的新式32位元作業系統得以抬頭。以GNU精神立家的Linux、新一代跨平台的WinNT、物件導向的實踐者NEXTStep、IBM OS2 2.0及其後的各版本、Win 95都是這新一代的佼佼者。其中Linux和NextStep同是UNIX家族的一員，它們的基本群眾自然不在少數，不過也不可能多到滿街都是。而WinNT的硬體要求度又相當高，設計目的也不是針對一般個人使用者。於是在Win 95未上市前，市面上可見的32bit作業系統只有OS2了。

在將跨正式進入OS/2之前，筆者想和各位讀談幾個被過度炒熱的名詞，一方面增加本篇文章的篇幅，一方面也讓各位讀者在看各種電腦展的時候有一些新詞可以唬住某些討厭的Sales。

386和8088、286有什麼差別？

如果一個使用DOS+PE2的人來問我這個問題，筆者可能會當場呆掉…不過如果一個Game玩家來問筆者這個問題的話，筆者認為386中新增的一些記憶體管理功能可以使得一些以DOS Extender寫的game、或一些使用DPMI的大型game在記憶體管理方面更加得心應手。自然，速度方面的增加也不在話下。而386以後的CPU所增加的V86模式，也使得各種進入保護模式的作業系統得以很方便地模擬8088的動作。

然而386使用了32元位的定址，大多數使用386保護模式的作業系統都設計成每個程式可視空間為4GB（4096MByte），實際可使用空間則視系統在這4GB中保留了多少空間而定。這一點大大地增加了程式的可使用空間（比之某些DOS Extender的16MB更是大得多了），但是保護模式下的程式和DOS下的程式完全不相容也使得這新32位元作業系統在一般使用者眼中成為可怕的陰影。

什麼是32位元作業系統

從而言之，32位元作業系統在PC上的定義大致是指使用了32位元保護模式的作業系統。在此模式下，CPU對資料的處理大多以32位元為一單位，所以比之8位元的作業系統在許多方面是快了不少。而386中也支援了分頁式記憶體管理法，使得作業系統製作者得以輕易地管理交換到磁碟機上的記憶頁，也就是swap的動作（註一）。而保護模式下也可以輕易地進行多工作業的管理，提供更好的記憶體保護。從前在DOS下，系統任由病毒亂改的情況將不太容易再見到。

什麼又是多工作業

多工（Multi－tasking）是指一台電腦在同一段時間中可以執行數個程式。多工的好處有什麼呢？簡而言之，理想狀態下的多工情形，可以讓使用者不會被一件無聊的工作占著電腦不放，而且在某一個程式當掉的時候，也可以把那個程式關掉，不用再按重新開機。這叫【優先權式多工】。也就是系統掌握了所有的電腦控制權，在很短的時間內不斷地在各程式間跳來跳去，各執行一小段時間，看起來就是各個程式同時進行了。而程式所能掌握的時間只有在系統去執行它的時間。因此就算那個程式進入了死結（dead lock）系統仍然可以把程式停掉。Windows算是一種多工，不過並不是純正的多工，因為Windows對於程式並沒有絕對的控制權，只要有一個程式不交出控制權，系統就會一直卡在那裡。

多工並不是電腦的特權，而是人的一種生活方式。今天筆者正在打稿的時候，拿起了手邊的茶喝了一口，想想稿子的內容，這時電話響起，筆者左手繼續打字，右手拿起電話，原來是編輯部來催稿，筆者心中暗罵，口裡敷衍，還要記著稿子打到那

個部分…以上的動作絕對是一氣呵成，否則一定會有人懷疑筆者是不是有什麼毛病－手在打字腦子就不能想內容，右手拿電話，左手就不能打字，和主編交談就忘了呼吸…因此多工的設計可以使得電腦在使用上更加地有力。把一些會執行很久的程式丟到背景，在前景就可以愉快地玩起 game 來。而一些可以在同一時間給多人使用的電腦系統更是脫離不了多工。所以新一代的作業系統一定和多工有所關係。

關於OS/2



OS/2 的 PM Shell 具有華麗的操作界面。每一個資料夾都可以有自己的背景。

一般人一聽到 OS2 總以為這是一套新的作業系統，其實 OS2 早在 286 的時代就已經上市了（比 Windows 還早），但是在 IBM 的政策下，OS2 早期只能在 IBM PS2 系列電腦上使用。使得許多 AT 相容機器不得其門而入。有人或許會怪 IBM 霸道政策，不過實在是不得已。OS/2 在很早就開始採用了 GUI （圖形導向界面）所以圖畫顯的資料傳輸量極大。那時的 ISA BUS 根本無法負荷，而在 PC 世界中只有 IBM 的 MicroChannel BUS 可以負荷（當時 MicroChannel 運行速率是 10MHz/s）。IBM 為了效率考量，OS/2 只支援 MicroChannel BUS。而後來出現 VESA Local BUS後，OS/2 也在 2.0 版之後開始支援一般的 VESA BUS 及 PCI BUS 的相容機器。早期的 OS2 多工做得不怎麼樣，主要是受限於 CPU 能力的關係。80286 保護模式並不適合多工作業。一直到了 OS/2 2.0 之後，系統架構昇到 32 位元386保護模式，使得 OS/2 在能力上大增。也擠入了新一代作業系統的潮流中。

在 OS/2 2.0 之後的是 2.1，OS/2 2.1 版和 2.0 版相同，可執行 Windows 的軟體。透過 MVDM，甚至可以一次跑數個 Windows 系統，及 DOS 應用程式。而 OS/2 本身的應用程式也挾系統的強力支援而有相當不錯的表現。不過 OS/2 2.1 要吃掉不少的記憶體（基本上要 8MB 才跑得動中文版的），而且對於 Win32 無法支援，所以 IBM在半年多後再度推出了最新版的 OS2 Warp。Warp 原本是彎曲的意思，在 StarTrek 系列科幻電影中則代表了曲線加速的意思。想來，IBM 一定希望 OS/2 Warp 在作業系統的更迭潮流中，擁有如曲線加速般的神效。本文就以幾個技術性層面及使用者層面的角度來介紹這一個作業系統。

OS/2 WARP 的多工



在 OS/2 的強力多工支援下，系統可同時跑數個 Windows。就如同有數台電腦同時跑 Windows 一般。

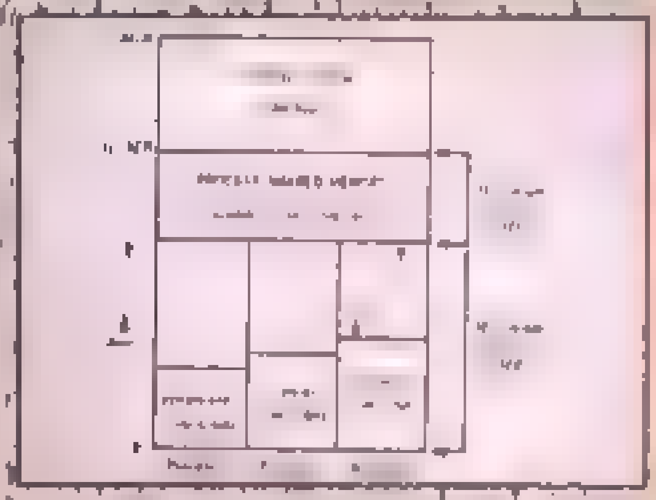
Warp 的多工能力在 PC 上算是相當不錯的。在同一部機器上面可以同時跑數個 Windows、數個 OS/2 的 32 位元應用程式及數個模擬的 DOS。透過 IBM 的 MVDM 技術，使用者可以受到和以往相容的 DOS 和 Windows 環境，但是系統資源由 OS2 主系統提供，所以比以往更加方便。所謂的 MVDM（Multiple Virtual DOS Machine）就是 OS2 用以模擬多個 DOS 及 Windows 作業環境的程式。OS2 在 2.1 之後，即具備有執行多個 dos、Windows 應用程式的能力。而且對於模擬機器的防護能力做得相當不錯，若是其中有一個程式當了，系統其它的程式也不受影響，只要按個鍵就可回到系統中，將那個當掉的程式給關掉就可以了。這對常使用 Windows 的玩家而言是一項福音，中文 Windows 不穩定的情形遠較英文版的為甚，但是 MicroSoft 一直不肯做修正，於是在跑許多應用軟體時就很容易出現所謂的 GPF（General Protect Failed），有時一個 GPF 就可能造成系統死當，而在 DOS 下除了乖乖關掉電腦外似乎沒什麼辦法，而在 OS2 下大可大大方方地把那個 windows 關了。再說到，造成 GPF 的原因中，有一項主要原因是低於 640KB 的常駐記憶體所剩過少，使得 Windows 調配系統資源出現困難

，這類問題特別容易出現在跑了數個大型軟體的 Windows 下。然而在 OS/2 中，可以利用 MVDM 跑數個不同區段的 Windows，每一個 Windows 各有自己的空間（就像二台不同的電腦在跑 Windows 一樣），這種問題就不再困擾了。

而 OS2 對於本身的原生程式（Native Software），則有更佳的多工能力，系統對於此類原生程式擁有相當精密的速度調校，可以執行多個程式而不擔對有遲頓的現象。（註二）

OS/2 的系統穩定性

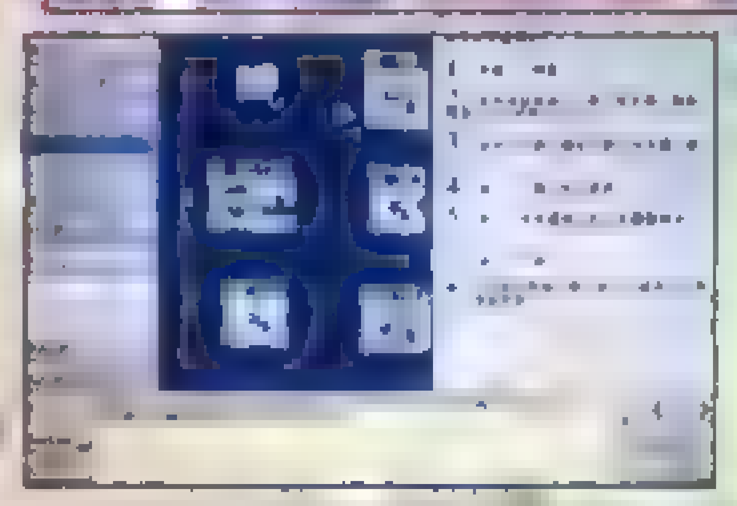
簡單的說，Warp 在顧及和各種 Windows、DOS 應用程式相容性的情形下，還保持了相當程度的系統穩定性。在各個模擬 DOS 及 Windows 的區段（session）中，都各自有其獨立的定址空間，互不相干。而其中任何一個程式的當機都不致於造成系統死當。對於 32bit 的原生軟體而言，每個程式本來就有自己的定址空間（全部可視空間 4GB，可用空間 512MB），如果實體記憶體不足，多出的部分會 swap 到硬碟上，由於各自獨立，一個程式當機也不會造成其它程式空間被破壞而跟著當掉。不過這也不代表 OS2 永不當機，OS2 的圖形介面 PMShell 對於各個程式只提供一個大家共用的 message queue（註三），所以如果某個程式不小心卡死了那個 message queue，那麼整個介面程式對於使用者滑鼠、鍵盤的輸入就不再理會，形同當機。（這時可能要利用網路抗控系統來把死當的程式砍掉，對於沒有網路搖控系統的使用者而言也可以利用某些利用循序等量的防護程式把程式砍掉）這點和 Windows NT 比起來是差了一點。



值得一提的是，許多程式設計師對於 OS2 下的 DOS 模擬，都相當有好感。因在程式設計的過程中，一旦指向錯誤的指標，或者是不當的記憶體存取就有可能造成系統的死當。在 DOS 下，一旦遇到這種情形，只有關機重開，而在 OS/2 下的 DOS session 中，只要按下系統鍵就可以回到系統把當掉的程式關了。因此許多程式設計師對於這個「超級 DOS」一直感到相當便利。

對於其它部分的系統安全，OS/2 對於檔案的處理沒有像 WindowNT 那樣有使用者的概念，所以也無法設定檔案的讀寫權限。不過 OS/2 對於硬碟系統資料區的防護倒是相當嚴。對於類似 FAT、BOOT Sector、partition table 的寫入都是禁止的。所以從前的 Norton NDD 之類的軟體在 OS2 下可能會無法使用。這是相容性和系統安全的問題。Norton 之類的軟體所做的危險動作，筆者以為，在單工作業的 DOS 下不會有什麼問題，可是在多工作系統上還是不要用的好⋯

OS/2下的程式以及相容性

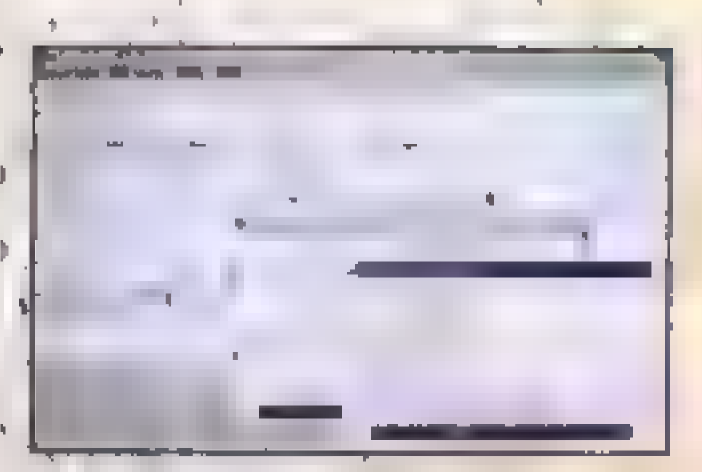


詳盡的線上教學，不用使用說明書也可輕易地學會操作。

在 32 位元的作業系統理論上是完全不須要去理會過去以 8088 為開發對象的 DOS 應用程式或者是 16 位元的 Windows 應用程式。不過 OS/2 設計時既然把這個部分的相容性列入考慮（恰好 386 上的模擬 86 模式也可以跑得很好），那麼筆者當然也把這個部分玩個夠來。DOS 下的各種應用程式只要不涉及被管制的 IO（例如磁碟 IO）大多可以跑得很好。而且也支援了各種 DPMI 的應用程式（註四），筆者曾經玩過的 game，大多可以直接在 OS/2 下跑，例如：Doom、Doom2、Simcity2000、奇速飛彈手、HardBall4⋯等等。然而 DOS Extender 等使用 VCPI 的程式就不能在 OS/2 上跑了，因為 VCPI 應用程式要求開放 CPU 最高等級保護權限，這在 OS/2 下等於把系統核心交給一個應用程式，是完全不可行的。而 Windows 的東西，除了新版 Win32s 和 Win32c 不能跑外，大多可以跑得相當不錯。

而 OS/2 本身的應用程式呢？OS/2 的應用程式分二大部分，一是文字模式下的應用程式（OS/2 1.0 版開始使用的界面，看起來和 DOS 很像，不





OS/2 有許多詳盡的電子書，是線上求助，引導教學，另外的另一個知識來源。

過是 32 位元的程式結構，並且使用 OS/2 的系統呼叫）。在這個模式下，也有輪圖狀態。而文字模式下的應用軟體數量也非多，筆者最常用的是網路連線軟體及文字編輯器（這類程式明顯地適合在文字模式下跑）。當然，每個程式都 512MB 的使用空間，所以一個文字編輯器無論多大的文字檔都可以吃得下（而且除非記憶體不足，否則也不須要做暫存檔，比之 PE2 為例的 DOS 下的編輯器是方便得多了）。另一個模式就是像 Windows 的 GUI模式，是在 OS/2 的 PMShell 下面的。就筆者的使用經驗，由於 OS/2 的 PMShell（Presentation Manager Shell）物件導向做得很好，所以應用程式操作上都很方便（有點 Mac 的感覺），而 32 位元的程式結構也使得應用程式的功能都十分強大。IBM 在 OS/2 光碟版中所附的 Bonus Pack 中就有許多精采的程式，如可做簡單圖文整合、資料整合的 IBM Works；可發送 FAX 以及撥接網路的 Hyper Access；可連上 InterNET 的 InterNETConnection；多媒體放映程式；可利用網路和您的朋友對談及交換圖形、甚至影像對談的 P2P 等等。買了系統後幾乎不太須要其它的應用軟體就可應付日常生活的需要了。

另外，OS/2 使用了不同於 DOS 的檔案系統（當然也可使用 DOS 的 FAT 檔案系統），OS/2 的 HPFS 檔案系統比之 FAT 檔案系統，除了可以使用任意字元拼出最長達到 256 字的檔名外，也有更高的存取效率（測試 5MB 的大小區塊讀寫、循序讀寫都比 FAT 快一倍）。

物件導向??

當然，OS/2 不是一個物件導向的作業系統。不過它的人機界面操作法可是不折不扣的物件導向（PM－Shell 早在 1.2 版的時候就已界定義好了一套物件操作方式：SOM（System Object Model）。這個操作界面所衍生的各種應用程式呼叫將會一直使用下去（按筆者手上的消息甚至指出會一直使用到 IBM PowerPC 版的 OS2 上）。每個在桌面上的 icon（圖記）都被視為一個系統物件，有其操作方式。使用者可利用滑鼠右鍵拖動物件至各目標區，例如 copy 的動作就可以利用滑鼠拖動檔案到磁碟機或目錄的 icon 上面完成。



無可置疑的，良好的物件導向操作可以提供給使用者更方便的操作模式。OS/2 特殊的物件定義法，可以讓使用者把桌面上看得到的任何圖記視為可處理的物件，而各物件之間也可以按照物件類別進行連結。在這個 PMShell 下，拷貝、搬移檔案的動作可以由滑鼠右鍵來完成，以拖一放的方式把圖記或檔案送到別的資料夾或磁碟機。比之文字模式下是方便了不少，而應用程式的啟動也不再限於在應用程式的圖記上連點二次滑鼠，而可以採用連點二次資料檔的方式啟動相關的應用程式或是把相關資料拖到相關的應用程式上放開。任何有關物件的設定都可以用滑鼠右鍵來完成；而所有的相關使用說明也可以在視窗中隨時開啟。各種不同種類的物件都有不同的動作方式和屬性，例如磁碟機物件就可以進行格式化、Check DISK 等動作。所有的物件外觀當然也在設定範圍內，桌面的華麗程度和方便性會讓您不禁想起麥金塔。

網路連結能力



在這個網路流行的年代，有網路能力的作業系統自然是大占上風。在筆者的另一篇作品 InterNET 簡介中所提到的是廣域網路，而現在我們把目標先縮小到區域網路上來看。Peer-to-Peer（

註五）是近年相當流行的網路新概念，主要的就是因爲對等式網路架構下，同一個網路上的使用者可以輕易地和他人共享資料和資源（如網路磁碟機、網路印表機等）OS/2 Warp Connection 在這個方面做得不錯（不過 Windows WorkGroup 中就有這種功能了）目前市上銷售的 OS/2 Warp 則無此功能。

目前 OS/2 在區域網路上可選上 NT、Novell、IBM Lanserver 等多種網路檔案伺服器。而在 InterNET 方面，也可以使用 NFS（網路檔案系統）和 UNIX 主機或其它使用 NFS 的機器（包括已掛上 NFS 的其它 OS/2 機器）共享磁碟；使用 LPTD 和 LPR 做到印表機共享，由於這些服務是架構在 TCP / IP 上，所以可以進行跨區域網路的服務。（不過肯定沒人會這麼玩…速度和安全性都是問題）。

而 IBM 在 InterNET Connection 中的軟體也有相當不錯表現。IBM TCPIP for OS2 的網路引擎比 DOS 下、Winsock 下的快了數倍，直追 UNIX。所以各項網路服務在速度上都有不錯的表現。可惜使用 Modem 的使用者無法看到超速度的表現。而 InterNET Connection 也讓使用者可以方便地利用 Modem 連上 InterNET，這對使用老式的 DOS Slip 的使用者而言是一大福音。

結 論

OS/2 Warp 是目前爲止作業系統市場上所使用的技術最好的個人作業系統之一。筆者使用 OS/2 近一年半來，愈來愈發現它的先進之處。但在軟體的使用上是很難得的現象。當然，目前爲止就台灣的使用者而言，使用 OS/2 的最大問題在於 OS/2 的中文應用軟體非常少，許多在 C Windows 下常見的軟體在 OS/2 下都看不見蹤影。不過這種情況在今年會好不少，大約在年底前就會有多套中文應用程式上市。期待那一天的到來！

而 IBM 公司也在前些日子公開表示，OS/2 未來將不支援 Win95 作業系統。也爲今年即將開打的 32 位元作業系統之戰投入了新的變局。不管如何，現有的 OS/2 已經是一套發展多年且成熟的應用程式上市。期待那一天的到來！

而 IBM 公司也在前些日子公開表示，OS/2 未來將不支援 Win95 作業系統。也爲今年即將開打的 32 位元作業系統之戰投入了新的變局。不管如何，現有的 OS/2 已經是一套發展多年且成熟的 32 位元作業系統，如果想看看 32 位元作業系統的能力強到什麼地步，不妨試試 OS/2！

附 註

註一： Swap（交換），所謂的交換動作指的是作業系統把目前閒置的記憶體內容丟到磁碟機上或是記憶體不足時，拿磁碟機當成記憶體使用，使用 swap 的方式可以得到比實際上多得多的記憶體空間。不過磁碟機要夠快夠好，否則系統速度會大打折扣。

註二： Native Software，原生軟體，指的是原本在程式寫作之初就是按照這個系統的應用程式規格來寫的，系統不須模擬另一個系統即可執行的軟體。

註三： message queue，訊息序列，在 GUI 操作的系統中，各個程式都是以掃瞄 message queue 來判斷滑鼠是否點下、鍵盤是否按下等等。但如果某個在訊息序列的界面中，程式卡死了，將沒有一個程式收得到使用者的按鍵和滑鼠訊息。

註四： DPMI，DOS Protect Mode Interface，在 286AT 出現後，DOS 的可用記憶體也不斷增多，但始終不能脫離 640KB 的限制。因爲 DOS 是在真實模式下運作的作業系統，所以脫不開 640K 的限制。於是有心人士就發明了一種界面，可以在保護模式下利用這個界面來呼叫 DOS 系統功能，不但沒 640K 的限制，也有 DOS 的系統資源可用。這種界面有二類，一是會接管 CPU 最高安全等級的 VCPI 規格，另一種是 DPMI。VCPI 因爲會和大多數的 32 位元作業系統相衝，且直接搶 CPU 最高控制權，所以已不太流行。

註五： Peer to Peer，對等式，在網路上指二台工作間可以互爲對方之 server（服務端）及 client。舉例而言：二台電腦都可以在對方的電腦上存取資料。互爲對方的檔案服務站和客戶端。

網路逍遙遊

InterNet 網際網路簡介 Ⅳ

/ Frank

本期筆者所要介紹的東西是綜合性的網路服務，以及多媒體網路服務！這類的網路服務由於包括了許多精采的多媒體表現，所以在網路上逐漸成爲新興的寵兒。當然，結合著網路多樣性服務的多媒體網路服務式早就跨越了早期單純多媒體的範疇，所以它有一個新的名稱：超媒體網路服務。在美國的電腦使用者中，比較有網路經驗的一些使用者，大多都看過多媒體信件的威力，透過區域網路可以傳送我們剛製作好的報表、圖片、聲音…等等的多媒體信件到公司的另一台電腦上。而多媒體網路服務則把這個令人愉快的功能拿到 InterNET 上來。

而綜合性的網路服務則是在一個專屬的 client 中結合了許多的網路服務功能。例如使用 gopher 的 client 程式除了可以看到 gopher 上的文件外，它也兼營檔案傳輸、telnet 的功能。gopher 對使用 modem 加上 telix 上線的使用者而言還有另項好處：可以使用 telix 的上、下傳檔功能取檔。(不過在國內筆者除了中山站外，其餘的 gopher server 這項功能都無法使用)。同樣地，紅極一時的 www 專用 client 也支援了多種網路服務。

綜合性網路服的理念就在於讓使用者有方便的途徑去接觸到網路上精采的內容。InterNET 無疑地，是一個具有上億個電子頻道的超級傳播系統。上面所有的資訊足夠讓任何一個使用者吃不消。要是我們不把上面的資訊經由學有專長(或者是特別有空…)的專業人員來爲我們先整理一次的話，我們在網路上找到我們所須資料的機會可能會非常小。這類網路服務於是產生。由網路服務主機的 SysOp(系統操作者)們來爲我們整理資料，分門別類後做成一些目錄或其它型式的表格。我們只要按照系統管理者做好的目錄選擇我們想找的資訊，就可以更加快速方便地找到我們想要的資訊。

網路上目前常見的各項多媒體及綜合性網路服務有：WWW、Gopher、CUSeeMe。以下筆者對三者做一個簡短的使用簡介及一覽。

CUSeeMe

唸成〝See You See Me〞！可不要唸錯了！這是一項實驗性質非常重的網路服務。使用CUSeeMe 的 client 可以現場從 Server 上接收到動畫。是一種 realTime 的服務(就是即時的服務，從網路上捉到的畫面資料直接送到螢幕上做成動畫)。和 WWW 的動畫觀賞最大的不同點就在於 real-time 的服務方式。WWW 必須把整個動畫檔案全部捉回我們的電腦上再一次全部播放出來。所以要是時間很長的動畫那麼我們的硬碟可能會放不下。而 CUSeeMe 則是拿到多少資料就放多少畫面，不必把檔案整個拿回電腦來。而筆者爲何說它是一項實驗性質非重的網路服務呢？因爲它目前爲止受限於網路傳輸的頻寬問題，所能傳輸的資料量有限，所以畫面只有黑白的小區域，而且要是網路不夠快的話，畫面會嚴重的分格現像。筆者試著連接過幾次，連到國外的話幾乎是在欣賞〝分格幻燈片〞。而經由教學專線連到它校的速度也差不多是在做慢動作放映。只有筆者中央大學校內由於採用高速的光纖網路，所以和校內的 server 連線時比較不會有分格的現象。

話雖如此，CUSeeMe 總是在網路應用上跨了一大步！今年李總統訪美康乃爾講座，Cornel 大學就使用了 CUSeeMe 做轉播。而國內二大公開站(140 117 12 2 高雄中山大學，196 83 166 6 台北教育部)也有做轉播。事實上，CUSeeMe 的開發目的乃是利用高速網路系統達成多方視訊會議的功能。所以它的應用空間還非常之大。不過就目前而言它還是有超時代的感覺…筆者在系上的通訊研究室曾經看過一套完整的 VB 網路視訊會議系統，我想過個幾年後，CUSeeMe 應該也可以達到類似的完整功能才是。

Gopher

Gopher 字面上的意義是『小地鼠』，原本是指一種產於美國明尼蘇達州的地鼠。這種地鼠鑽地的工夫相當了得。Gopher 服務也像小地鼠一樣，帶著使用者在網路世界中鑽來鑽去，收集資訊，Gopher 有人音譯爲『高佛』，也有人意譯爲『小地鼠』。最早是 91 年由明尼蘇達大學的 Mark McCahill 教授所提出。主要目的是提供一個方便



快速有效的資訊收集管道。 InterNet 上的各種資訊交換及集中的管道非常多， news 雖然包羅萬象可是過多的資訊就像堆在倉庫裡的一大堆舊貨一樣令人一看就煩，而 BBS 的資訊來源又不夠廣；如果把所有的資訊像 UseNET 的論壇一樣寄到你的信箱中，不用一個星期你的系統管理員會和你一起發瘋。那麼類似資料庫的服務就顯得十分重要了。 Gopher 的設計概念就是利用簡捷的文字模式選單來達成快速選擇資訊的目的。一開始 Gopher 受到相當程度的歡迎，不過自從 HTML 超文件出現後， Gopher 就被充滿了圖文音效的超體流覽器打敗了。不過 Gopher 流覽器仍然是很多老手的最愛。

說到 Gopher 很難不一起提 WWW (World Wide web)，雖然下面的章節很快就會說到了，不過目前還是先提一下：在數年 WWW 被提出來的時候，就已經規劃了所謂的 Uniform Resource（統一的資源規範）。這個規範中，包括了許多的網路服務，諸如 FTP 、 gopher 、 telnet 、 http 等皆在規範之內，而且可以繼續擴充。而 Gopher 本身就提供了 FTP 、線上看圖、telnet 等等的服務功能。 WWW 的流覽器（ WWW Browser ）也同樣地可以看 gopher 文件、進行 FTP 等等。可以說是 Uniform Resource 的最大貢獻。

雖然 WWW Browser 可以看 gopher 的文件，不過單純的文字選單界面也是常用的，以下簡介一下它的特性和用法。

lient&server

早在第一期的介紹中我們就已提過了，在 InterNet上的許多強有力的服務都是採用 Client-Server架構的。而且愈好玩的服務它的 Client(客戶端）就愈特別。一般的 telnet 能做的事除了顯示文字畫面外大概沒什麼了，而 Gopher 的 Client，除了能看文件、做選單外，還可進行檔案傳輸、Telnet等等的功能，在國內某些 Gopher 服務站，更把自 Modem （使用 Telix ）下傳檔案的功能加入，大大地便利了 Modem 族的使用者。 Gop her 可以做線上的檔案傳輸、看圖、 Telnet 等等的服務，而每一項服務都化身為 Gopher 的一個選單。例如前幾期中介紹的 FTP 檔案輸協定，它的文字界面用起來並不好玩（雖然在 Windows 下有好許多的圖形介面 Client 可使用）但是在 Gopher 下，Anonymous（匿名） FTP 卻像選單一樣地方便。（見圖一）首先，先選一個列在選單中的 FTP 服務站，接下來，就可以看到這個站的所有目錄及檔案列表了，當然，這個列表還是以選單的方式呈現，選擇我們要找的子目錄，再把光棒移到要拿回來的檔案上，按下<Enter>（或是以滑鼠連擊二下）。就可以拿回我們要找的檔案了。同樣地，Telnet也是一樣地方便，，只要 Gopher 服務站有把我們要 telnet 的主機加到列表中，我們就可以用光棒選擇我們要去的地方。這個就是有專用 Client的主從架構的好處；可以藉著 Server 及 Client程式的改進不斷地加強功能。 news 和一般的BBS（擁有特殊 Client 的 BBS 如 PowerBBS 不在此限）雖然有不少的資訊，不過卻難以提供例如 Gopher 般簡捷有力的環境。要注意的是，如果使用 Telnet 上線的 Gopher ，那麼許多特殊的功能會無法使用！（別忘了 telnet 的限制!!）筆者目前用來簡介Goher的軟體乃是在 Winsock 套件組中就可以找得到的 HGOPHER 。如果您找不到這個東西，那麼使用 WWWBrowser （流覽器）來看也是可以的。不過某些功能就無法使用了。

資訊種類

Gopher Server 所能提供的資訊種類相當地多，而且許多都是相當有用的。在圖二中，我們看到的是中山大學以及交通大學的 Gopher Server 畫面。我們可以看到，他們大多提供了哪些資訊。包括了：校園活動介紹及校園資訊、地方生活資訊（ Server 所在地）、服務站簡介、網路資源查尋及檢索、學術性服務、熱門資訊服務（例如在中山大學的最後一個選單，就是很受大家歡迎的查榜服務）。而政府部門的Gopher Server 更把各種建設的計劃及進度等列入。也有不少商業性質的 Gopher Server 。也就是公司利用 Gopher 來放置產品的資料等等。圖三顯示由交大資工的 Gopher Tree Search （ Gopher 資料樹搜尋）所產生的列表，筆者是以 FTP 為搜尋的關鍵字，所以列出了許多公用 FTP 站的資料。

使用特性

Gopher 的使用相當簡便。只要在您想看的選單文件上按下<Enter>（或以滑鼠游標連擊二下）即可。在我們的範例 HGopher 中，文件前面有個箭號的代表那是一個子選單，底下另有更多子選項。而文件前面有個眼鏡的，代表那是一分文件，選擇後， HGopher 會用 Windows 的記事本來把個文件讀入（至於為什麼要用眼鏡呢？筆者認為可能電腦玩多了難免近視吧 ?? 像筆者如此，玩電腦超過十五年還不近視的還真不多見…）在畫面上方有



幾個選單，都很簡易，最右邊的叫 BookMark（書籤選單），是用來標記目前的文章位置的。如果我們看到一篇重要的文件（比如最新火車時刻表），怕下次再進入 Gopher 找不到，就可以利用 bookmark 來列入書籤中，成爲書籤中的一個選項。這樣一來下次就不用找個老半天了。如果把整個列車時刻表存下來呢？聽起來好像是很不錯的主意，不過不要忘了，列車時刻表可能會更新的（某些文件的更新率可能更高數倍！），書籤可以輕易地解決這個問題。因爲書籤僅僅把文件所在位置記下來，要看的時候仍然會去 server 上找。中間的是 Option ，調整各種設定的選單。包括了調整以那一個 Gopher 服務站爲 HOME server（主服務站，可以視爲網路小地鼠的家，會在你一進入 Gopher 就和那個站連線）、網路設定（調整 name server，註一）、字型設定、看圖程式、看文件式的設定（註二）…等等。最左方的是 command（指令選單），大多是防止使用者在網路世界裡迷路用的，重要的有：

GO Home —回到使用者設定的主服務站。
bookmark home —把書籤中的某一項設定爲 home server。
pervious menu —回到上一層選單。
next menu —到下一層選單。
History —讓使用者看這次上線所看過的地方有那些。可以任意地回到某一個地方；使用起來相當簡便。只要使用者的找尋功力夠，可以找到相當多有用的資料！

資訊的檢索



Gopher 的服務項目和資訊種類十分多，因此如何利用 Gopher 找到我們想要的資料也是一門重要的課題。雖然 Gopher 上的資料已經是經過處理的了。不過每個 Gopher 站的管理員風格都不一樣，而且許多的 Gopher 設立目的都不同，因此在 Gopher 世界中，要能夠有效率地找到我們想要的資料是須要靠些技巧的。

(1) Gopher 像一層一層的選單一樣，這在本文中是不斷強調的概念。所以在選擇我們的第一層選單（Home Menu）時只要找得對，就很容易找得到我們要的資訊。那麼要如何選第一層選單呢？筆者提供二個意見，第一是把有名的大站設定成 Home Menu ，這些站的管理員大多是利害的『地鼠王』，可以比一般使用者更快找到更新的資訊，並把它加入自己的 Gopher 選單中。第二是平時看到好的 menu 就把它列入 BookMark 中存成檔案。要用的時候就把 bookmark 從磁碟中叫出來，並把它設定成 home menu 。

(2)利用資訊檢索系統。在 Gopher 的世界中有一種很強的檢索系統。是利用關鍵字來找我們要的資訊的。目前提供這個服務的站並不太多。我們可以從圖五中看到交大資工有提供這類的檢索。而另一個有名的 server 在美國內華達大學，使用 Gopher Viewer連到 veronica.scs.unr.edu 就可以看到（圖四）『Search ALL of GopherSpace …』的選項。這種服務的名稱就叫 Veronica ，由內華達大學所提出。它可以利用我們給的關鍵字來對各個 Gopher Menu 進行搜索。而且檢索的關鍵可以有很多的變化，中間可用邏輯運算符號來表達。計有 AND 、 OR 、 NOT 等等可使用，例如：關鍵字爲 1234 AND （ A OR B ）則會傳回標題中有 1234A 或 1234B 字串的 Gopher Menu 。而後面 還可再加上其它控制碼：

-tX 當 X=0 ，則只會傳回文件的資訊， X=1 則爲目錄，5 爲執行檔…等等。
-mX 只會傳回先找到的前 X 項資訊

善用這類檢索系統，將使你在網路世界中無往不利！

結語

Gopher 雖然其貌不揚。不過它豐富的內容和方便的檢索方式，的確可以讓網路使用者在短時間內找到不少『寶藏』。無怪許多的網路老手還是鍾情於 Gopher ！國內的 Gopher Server 在大家的努力下已經有了長足的進展。許多有名的電子雜誌以及各種生活資訊都可以輕易地在 Gopher 上找到。利用網路使生活更加充實， Gopher 無疑是一個很好的開端！

註一： DNS （ Domain name server ）在 Gopher 的設定中是很重要的， Gopher 程式會利用 Name Server 來把我們打入的 host name 轉成 IP Address 。當然，我們可以不用 host name 來記錄 Gopher 文件所在位置。不過可能您得先有照相機般的記憶力才行！某些 Gopher 閱讀器不必設定，但是 HGOPHER 要設定。關於 hostname 和 IP Address 的解釋，請參考 InterNET 簡介第二篇。

註二：所謂的 Viewer 就是專用的閱讀器。比如說，看一個GIF圖形檔必須要用類似 WINJPPEG 之類的看圖專用程式來看。而看文件的程式也可以設定成小作家。 Gopher 的閱讀器並不一定能看網路上所有的資料檔，（或者是雖然能看，但是並不好用），這個時候 Viewer 的設定就很重要了！



不論是那一種類型的遊戲軟體，其給予大部份人們的第一個印象，大多是經由其顯示出來的遊戲圖形畫面，所表現出來的感覺來產生的。因此在我們朝邁向寫Game之路前進之時，除了本身所應擁有的程式寫作知識外，還得擁有相關的知識，來順利地控制顯示系統，以達到展現遊戲圖形畫面的各種效果。

但對於這一方面相關知識具有相當濃厚興趣的讀者，在翻閱過坊間許多有撰寫此方面知識的專業書籍後，都可能會發現到，在關於控制顯示系統的知識上，竟然會是如此的複雜與繁瑣，進而在心中產生了畏懼，最後只好無奈的放棄了這類知識的探索。其實在有關控制顯示系統的知識中，在一般的應用情形下，我們所會使用到的，大都只是一些相當簡單的觀念而已；因此只要我們能夠具備這些基礎的簡單知識，在絕大部份的專案設計過程中，都已經游刃有餘了。至於在坊間之中所能找到的那些專業書籍，是在於我們想要更進一步，或者進行特殊的低階操作（如使用特殊的螢幕顯示模式）時，方才有必要去查閱它們的。所以在我們開始解說這一方面的知識前，各位讀者不妨以較輕鬆的心情來閱讀本文，因爲最後你將會發現，原來在IBM PC的顯示系統中，想要展現出各種圖形的方法，竟然會是如此簡單的工作而已；與一般人對此類相關知識，心裏所存有的高深莫測之感，實有天壤之別呢！

雖然要控制IBM PC上的顯示系統，並不算是一件相當困難的事，可是由於IBM PC這一類型架構的個人電腦，在1981年底問世以來，也已經走過了將近14個年頭了；隨著科技的進步與人們各種需求，顯示系統的種類也經過了數次的大更動。因此在本文之中，由於考量到篇幅有限之故，筆者將只以目前遊戲業界裏，所最常使用的VGA 320×200之256色螢幕顯示模式，來做爲程式示範的對象；至於那些已經很少人使用的HGC、CGA及EGA顯示系統，或是較爲先進的Super VGA顯示系統，在本文之中，就將只做概略性的介紹而已。若您有需要用到這些顯示系統的必要，則煩請自行查閱各相關專業書籍。不過在基本的運作原理上，它們與本文要所述之模式的各項觀念，仍是極爲相同的。

IBM PC上的各式顯示卡種類

在我們設計控制顯示系統的各類程式時，顯示卡的種類所產生的影響層面之大，是具有絕對的重要關係；因爲在不同的顯示卡種類上，其顯示卡本身所具有的能力及控制的方法上，便有著極大的差異性存在。越是後期所推出的顯示卡，其功能上勢必也就更爲強大，並且多半會向前相容，具備早期顯示卡所具有的各項能力。正因顯示卡的種類在對於我們往後的程式設計過程，有著息息相關的重要性，所以必須要瞭解目前IBM PC系統上的顯示卡種類，常用的種類到底有那些，以便於我們對此領域有更進一步的認識，並利於往後程式設計工作的進行，及本身基礎知識的充實。

1 MDA

這一種顯示卡是隨著IBM PC系統於1981年底一同上市的。在當時IBM公司所推出的PC系統上，提供了二種不同的顯示卡，來供使用者視其需要，從中選擇一片適今自己需求的顯示卡，而MDA（Monochrome Display Adapter）便是其中之一的選擇。它是一片只能夠顯示出80行及

25 列的文數字符號，且爲單色畫面的顯示卡，無法顯示出任何圖形或更多色彩，可說是一片僅爲處理文數字符號，而設計出來的顯示卡。雖然該顯示卡的功能相當的簡易，但由於在當時人們使用電腦來處理的工作，都僅僅只是一些相當單純的工作而已，因此就 MDA 顯示卡所提供文數字顯示能力，已經可以滿足大部份使用者的需求；再加上 MDA 顯示卡所使用單色顯示器（ Monochrome Monitor ），較彩色顯示器來得便宜多了，因此 MDA 顯示卡曾經風靡一時。

2 CGA

本顯示卡亦是隨著 IBM PC 個人電腦於 1981 年底一同上市的，不過它並不像功能較簡單的 MDA 顯示卡一樣，僅可顯示出單色畫面的文數字符號而已。CGA （ Color Graphics Adapter ）本身是一片具有顯示圖形畫面及處理色彩功能的顯示卡，在顯示文數字符號的能力上，具有顯示出 80 行及 25 列的文數字符號，並可在所顯示出的文數字符號的前後景，加入高達 16 種色彩及閃爍等額外能力。至於其 CGA 本身所特有的圖形處理功能，則具有能夠顯示出解析度爲 640x200 的畫面，且同時最多可以顯示出 4 種顏色的能力。但雖然在當時 CGA 具有較佳的顯示能力，不過在 IBM PC 剛推出之時，其 CGA 及 RGB 顯示器（ RGB Monitor ）的價格可不便宜，而這正也是爲什麼 IBM 公司亦要推出 MDA 顯示卡的考量之一了。

3 HGC

就 IBM PC 剛推出的 1981 年當時而言，使用 MDA 卡似乎是一種較符合經濟效率的選擇，因爲 MDA 卡已經可以滿足大部份環境下的應用需求，且價格又是相當的便宜；但是很可惜的，是 MDA 顯示卡並沒有具備有顯示任何圖形的能力。爲了彌補這一個遺憾，於 1982 年時，由 Hercules Computer Technology 公司所設計上市的顯示卡，便是一種具備有 MDA 顯示卡相同的能力，且又能夠顯示出解析度 720x348 的單色圖形能力；這一種顯示卡的名字，若您曾在早些時候（約 7 、 8 年前）接觸過 IBM PC ，則它的名字您應該會相當的熟悉，也就是曾經轟動一時的 HGC （ Hercules Graphics Card ）。在該顯示卡推出之時，其挾著便宜的價格及更高的解析度，的確是給市場帶來了不少的震撼，廣受不少軟體廠商熱烈支援，成爲了一片使用相當廣泛的顯示卡。在國內的遊戲設計工作，有不少早期的作品，亦都是從 HGC 開始起步的，但在最近幾年中，隨著功能強大的 VGA 顯示系統日漸普遍，再加上彩色顯示器的價格日益大衆化，都使得 HGC 的優勢已不復存在，在最近幾年裏，已經很難再尋到它的蹤跡了。

4 EGA

本顯示卡是由 IBM 公司於 1985 年初時，所設計製造出品的。EGA （ Enhanced Graphics Adapter ）本身除了向前和早期的 MDA 及 CGA 等顯示卡相容外，其最主要加強的功能，還是在於圖形顯示方面。在早期的 CGA 顯示卡中，雖然其可以顯示出 4 色的 640x200 之圖形畫面，但其這些的功能，仍不足以滿足一般人在於顯示品質上的要求；所以 EGA 顯示卡推出的目的，便是要改善 CGA 顯示系統在圖形模式時，品質不良的重大缺點。EGA 所最大可提供圖形模式，在於解析度上可達 640x350 ，並且同時可顯示色彩更高達 16 色，因此與 CGA 在圖形模式的處理能力比較起來，要來得好多了。而除了這一重大差異外，在 EGA 顯示卡所顯示出來的文字及圖形，亦都較使用 CGA 顯示卡來得更加清晰，使得許多需要在圖形介面下運作的應用軟體（例如 Windows …），都因 EGA 顯示卡所提供的高品質圖形模式，而變得可能實現且有效得多。

5 VGA

這一型式的顯示卡，乃是 IBM 公司爲其所新推出 PS/2 （ Personal System/2 ）個人電腦系統，而新設計出來的一種顯示系統。在 VGA （ Video Graphics Array ）這一片顯示卡的性能上，亦有在著向前相容的能力，擁有和早期的 MDA 、 CGA 及 EGA 等顯示系統相容的所有功能。在 VGA 顯示卡上，也加強了許多的功能，例如擁有解析度高達 640 × 480 的 16 色模式，及色彩更加繽紛的 320 × 200 之 256 色模式，都是以往 EGA 顯示卡所不能及的。至於爲什麼 VGA 顯示卡之所以能夠突破 CGA 及 EGA 顯示卡可顯示的色彩極限，乃是因爲 VGA 系統不再使用數位式 RGB （ Digital RGB Signal ）視訊信號來控制顯示器（ VGA Monitor ），而是藉由內部一顆名爲數位至類比轉換器（ Digital To Analog ）的 IC ，來產生刻度更細的類比式 RGB （ Analog RGB Signal ）視訊信號來控制顯示器，以期達到顯示更多種色彩的目的。至於在有關 VGA 顯示卡的控制方式，在基本上與 EGA 顯示卡是大同小異的，所差的地方只是 VGA 顯示卡擁有較多的模式，以及 320 × 200 之 256 色模式而已。



6 Super VGA

在 IBM 公司自從推出 VGA 顯示卡之後，雖然該公司亦也曾經推出過許多新式的顯示卡系統，例如 XGA（eXtended Graphics Array）、XGA-2（XGA 的改良版，並同時支援非交錯及交錯式掃描器模式）及 8514/A 等高性能之顯示系統，不過這一些顯示系統並沒有像以往的 CGA、EGA 及 VGA 等顯示卡一樣，成爲了市場的領導者角色及標準。歸其失敗原因，乃是因時勢已經跟以往不太相同了；各式相容IBM PC系統的個人電腦已經成爲了市場上的大宗，IBM 公司已不再具有絕對左右市場的操作力，且再加上各家製造顯示卡上之控制晶片的 IC 硬體廠商，都已經有能力自行設計出功能更強於傳統 VGA 顯示系統的新式控制晶片，不須再一直遵循著 IBM 公司所制定的標準來走了，這都是導致 IBM 公司新推出的顯示系統，未能主導整個市場動向的重要原因。所以從 VGA 顯示卡系統之後，顯示系統便進入了群雄爭霸的時代，各家 IC 廠商均推出自己所新設計的控制晶片，來達到超越 VGA 顯示卡系統的目的，並不再遵循著一個標準來設計了。這些較 VGA 顯示卡系統之後，所設計出品的各家控制晶片，便就統稱爲 Super VGA 系統，比較有名的設計廠計有 ATI（18800、28800）、Chips And Technologies（82C451、82C455、82C456）、Genoa VGA（GVGA）、Paradise（PVGAIA、WD90C10 WD90C11）、Trident（8800、8900、9400）、Tseng Labs（ET-3000、ET4000）、Video 7（V7 VGA）、S3 Incorporated（S3 系列）、IBM（8514/A）等。至於在這些新式的控制晶片上，由於它們都是由不同硬體廠商所設計，因此在各式晶片中所具有的功能，如最高解析度及色彩能力當然也就不盡相同，不過在基本上，它們都擁有和 VGA 顯示卡系統相容的能力，這是可以相當確認的。在有關支援 Super VGA 程式設計工作上，由於其晶片種類衆多，且控制方法與存取都有著極大的不同，長久以來一直是程式師所最困擾的事。所幸近來由一個名爲VESA（Video Electronics Standard Association，視訊電子標準協會）組織所制定的一套 Super VGA 控制規格，方便得設計支援 Super VGA 的程式師們，有了一個標準可循，使程式師可以透過單一的介面，來達到支援各種 Super VGA晶片的目的，讓程式設計之複雜度降低不少。

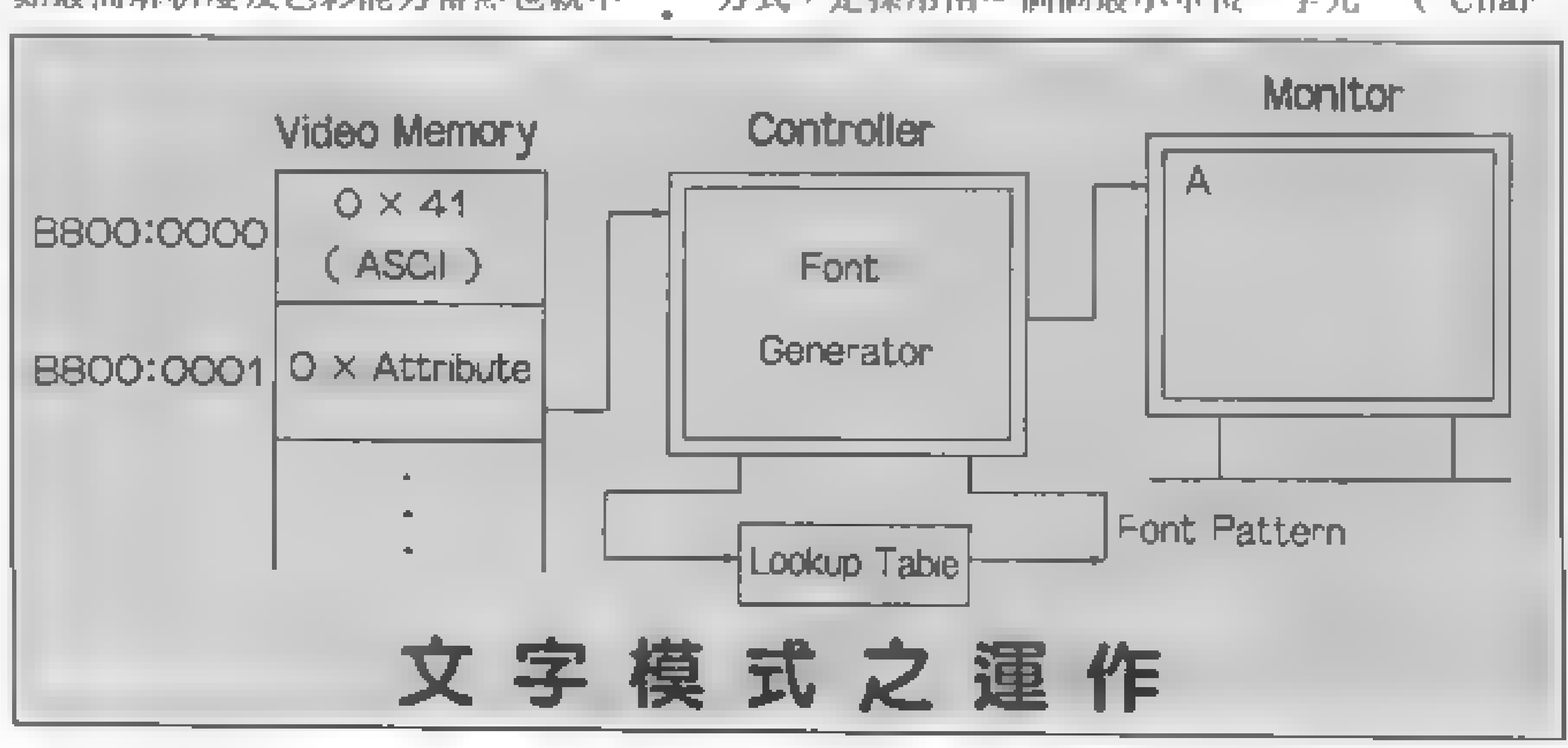
何謂 文字模式與繪圖模式

在 IBM PC 系統上，除了比較原始的 MDA 顯示卡只能夠顯示文數字符號畫面之外，其不論在 HGC、CGA、EGA、VGA 及 Super VGA 等各式顯示卡系統，大都會提供著兩種截然不同的螢幕顯示模式，來滿足不同應用環境下的實際運作需求。這兩種不同的螢幕運作模式，便是大家多少都已經聽過的文字模式（Text Mode）及繪圖模式（Graphics Mode）。在此筆者將其詳細的解說一番，以便使各位能夠有更進一步且正確的認識。

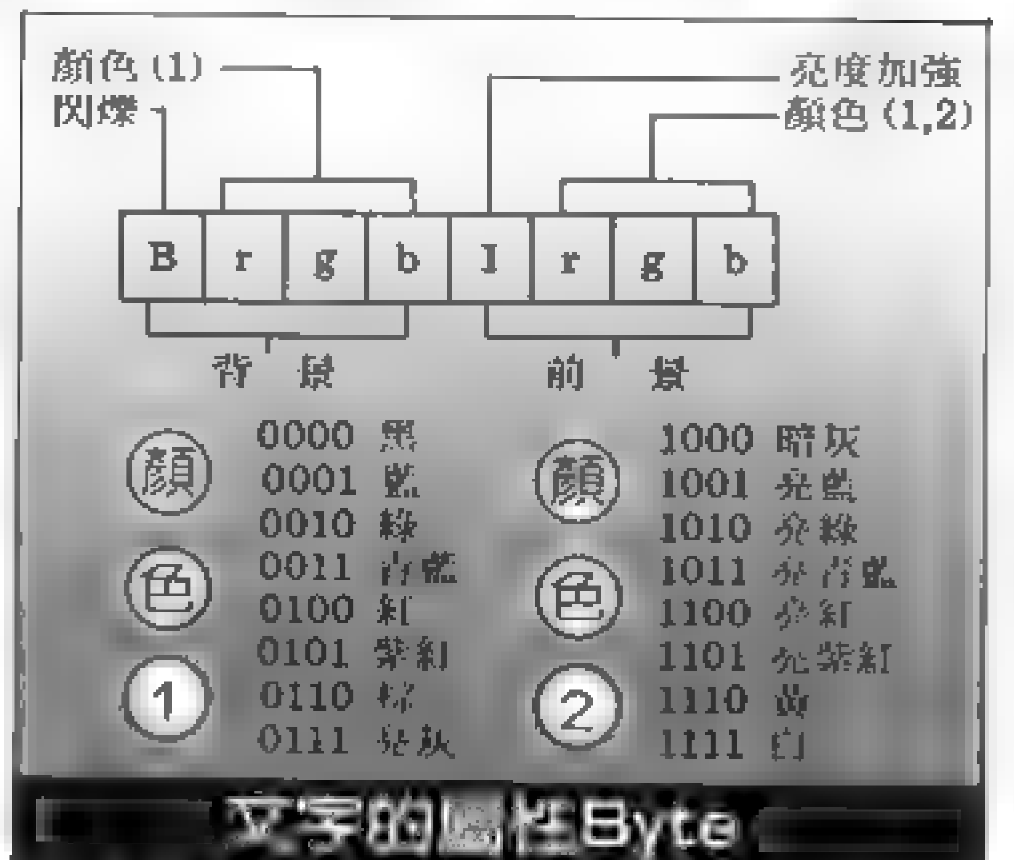
1 文字模式

相信從這一個名稱的字義之中，我們就已經不難了解到，這個螢幕運作模式所擁有的功能與其特性爲何。它是一種只能用來顯示出文數字符號的螢幕顯示模式，並不具備有處理任何圖形畫面的能力；而在絕大部份的IBM PC系統上，在其電腦系統剛被啓動之時，便都是預設先進入文字模式之中，然後再視使用者所下的操作命令，來決定下一步驟的動作如何。

在文字模式下，其構成整個螢幕畫面時的呈現方式，是採用由一個個最小單位〝字元〞（Char

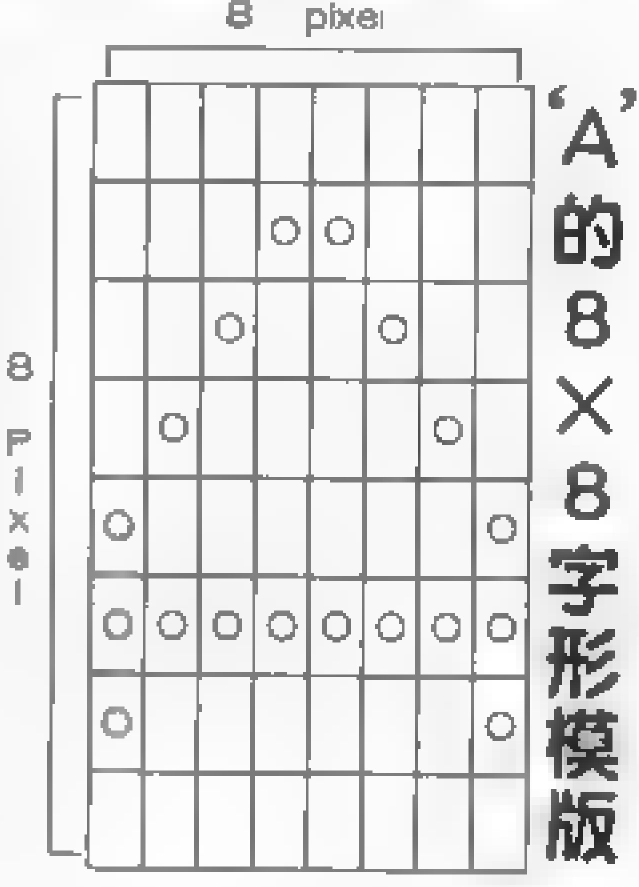


文字模式之運作



acter ），所交織而成二維陣列來形成的；例如所謂的文字模式中 80x25 解析度，便是代表著整個螢幕畫面的形成，是由寬度為 80 字元，且高度為 25 字元所形成的。而至於在構成畫面的最小單位〝字元〞上，它則是由位於視訊記憶體（ Video Memory ）中的 2 個 Byte ，來決定其字元的形狀與屬性：其中第一個 Byte 所指是為該字元的 ASCII 碼，例如當此 Byte 所存之值是為 41H （字母〝 A 〞的ASCII碼），則當該字元顯示之時，便會出現著〝 A 〞這一個字元；第二個 Byte 所存之值，便是用來告訴顯示系統，在該字元在顯示的時候，其是否會有閃爍的效果（ Blink ，若 Bit 7 為 1 時則閃爍，反之則不會），及前景（ Bit 0 ～ 3 ，共 4 個位元，故最多可達 16 色）與背景（ Bit 4 ～ 6 ，共 3 個位元，故最多僅可達 8 色而已）的顏色為何。

不過當我們運作在文字模式下時，可以發現到一個相當有趣的現象：若您曾經仔細的觀察過在文字模式之中，顯示於螢幕上的各種字元，則您會發現到，其實所謂的最小單位〝字元〞，它們亦是由更小的



單位一點（ Pixel ）所交織構成的，而這正是文字模式中所有字元，其真正的面目所在。它們都是使用預設好大小（例如8x8 ）的字元模版（ Font Pattern ，用來描述出字元形狀的資料，存於系統 BIOS 之中），然後再由顯示系統的控制晶片（ Font Generator ，字形產生器）直接搬到螢幕畫面上，而這也就是為什麼需要有文字模式存在的原因所在了。試想若我們在需要處理文數字符號的情形下，若每一個字元都必須由軟體親自繪到螢幕畫面上，則在處理速度上，勢必難和全由硬體處理的文字模式相比。畢竟純軟體與純硬體間的動作速度差距，是極為明顯的。



```
/*
Title : Text Mode Example Borland C/C++V3.1
Author : Proman 1995.08.17
*/
// Declare Color Symbol
#define Black           0    //0000
#define Blue            1    //0001
#define Green           2    //0010
#define Cyaneous        3    //0011
#define Red             4    //0100    前景顏色，
#define Magenta         5    //0101    背景顏色
#define Brown           6    //0110
#define LightGray       7    //0111
#define DarkGray        8    //1000
#define LightBlue       9    //1001
#define LightGreen      10   //1010
#define LightCyaneous   11   //1011
#define LightRed        12   //1100    前景顏色
#define LightMagenta    13   //1101
#define Yellow          14   //1110
#define White           15   //1111
void main ( void )
 {
  int ScrY , ScrX ;
  char far * VideoPtr ;
  for ( ScrY=0 ; ScrY<25 ; ScrY++ )
   for ( ScrX=0 ; ScrX<80 ; ScrX++ )
    {
    /* 計算該字元座標在視訊記憶體的位址
        ASCII      : ((Y * 80)+X) * 2
        Attribute  : (((Y * 80)+X) * 2)+1           */
    VideoPtr=(char far * )(0xB8000000+(((ScrY * 80)+ScrX) * 2)) ;
    * VideoPtr= ' A ' ;                    // 填入 ' A ' 的 ASCII 碼
    * (VideoPtr+1)=(( Blue<4)+ White) ; // 顯示藍底白字
    }
 }
```



2 繪圖模式

在一般應用程式的實際執行需求上，能顯示文數字符號的畫面模式，已經可以滿足大部份人們的需求了；但對於那些需要更

高解析度，以及更多顯示色彩的特殊應用程式（例如 CAD 、 CAI 、 Game 、 GUI Interface …）而言，則這種顯示模式勢必是無法來滿足它們的需求；因爲它們必須要能夠對於螢幕中的每一個〝點〞（ Pixel ），都有著可以控制的能力，方能利於其應用程式之運作。而這一種具有更高解析度及具備更多顯示色彩能力的螢幕顯示模式，便就稱之爲繪圖模式（ Graphics Mode ）。

當我們電腦的顯示系統是處於繪圖模式時，其用來構成整個螢幕畫面的方法，是由一個個的最小單位〝點〞（ Pixel ），所交織形成的二維陣列來構成，而不像文字模式般，是採由更大的單位〝字元〞（字元亦是由點的陣列來構成）。至於一般所謂的繪圖模式中 640 ×480 解析度，便是形容著整個螢幕畫面，是由寬度爲 640 個點，及高度爲 480 個點所構成的。

由於繪圖模式會隨著顯示卡種類的不同，而有極明顯的差異性存在，因此當我們在繪圖模式之中，若想要在螢幕畫面上畫出一個點時，就不再如同文字模式般的那樣簡單了。首先您必須要先了解到，目前系統所處的繪圖模式，是屬於那一種顯示卡的模式，接下來在視該模式的運作方式，來計算出正確的的位址，及修改顯示卡的硬體暫存器，並存取點所在的視訊記憶體，方可以達到將點畫於螢幕畫面的目的。

在繪圖模式中的彈性色彩控制能力，亦是要視其繪圖模式所處的顯示卡種類，來決定到底要使用何種改變色彩的方法。在一般 16 色顯示模式中，是採用改變色彩調色盤，而在 256 色顯示模式中，便是直接修改 RAM DAC 的色彩暫存器，來達到控制色彩之目的；至於近來所日益流行的 32767 、 65535 及 2677 萬色等高色彩模式，大都採用直接把 RGB 之值放入視訊記憶體中，來決定所顯示點的顏色爲何。

如何切換顯示模式

像遊戲程式這一種需要使用到繪圖模式的軟體，在當其程式系統一開始執行時，若想要把任何圖形顯示到螢幕畫面之前，首先要做的第一件事，便是要將顯示系統的螢幕工作模式，從一般預設的文字模式，切換到繪圖模式下，以供接下來遊戲程式的運作之用；而在最後當遊戲程式結束執行時，若欲返回 MS DOS 的提示符號之前，其遊戲程式也得將螢幕顯示模式，從繪圖模式切換到文字模式下，以使順利下一個操作指令的運用。

就一般絕大部份的顯示系統而言，其切換螢幕顯示模式的方法一共有兩種，第一種方式是採用直接修改顯示系統的硬體暫存器，來達到改變其硬體的螢幕工作方式。不過一般情形下，筆者並不建議各位讀者使用這一種方法來切換螢幕顯示方式。因爲使用此種直接進行硬體低階控制的方法，則您必須要對該顯示系統的硬體架構，有一個相當深入的認識，否則可能在切換模式尚未成功之前，可能已經造成了顯示系統的硬體毀壞了；再者由於此方式是採用最低階的控制手法，勢必會引發所謂的相容性問題，造成在某些相容顯示卡上，無法順利執行切換顯示模式的窘境發生。所以筆者建議，除非在真的沒有其它方法可用的情況下，方才去考慮此法，否則最好不要去使用這種方法較好。縱然是在切換到時下流行的 X Mode（即非標準顯示模式，以得到較高解析度及更多顯示色彩）模式時，也應該先使用 BIOS 來切換到相近的繪圖模式，然後再視需要來修改必要的硬體暫存器，方才是正確的明智之舉。

至於第二種切換螢幕顯示模式的方法，便是使用電腦系統中的 BIOS 服務中斷功能，來幫助我們達到切換螢幕顯示模式的目的。由於在 Super VGA 顯示系統之前，不論是 CGA 、 EGA 及 VGA 等顯示系統，都是由 IBM 公司所推出的，並且主導著整個顯示系統的市場，而 IBM 公司爲了使其更方便應用這些顯示模式，便制定了許多螢幕顯示模式的規格（如解析度、色彩、存取方法…等），這些螢幕顯示模式我們便就稱之爲標準模式（ Standard Mode ）。同時 IBM 爲了使程式師們能夠方便地切換螢幕顯示模式，便在其電腦系統的 BIOS 之中，加入了一個服務中斷（ INT 10H ），把許多已預先設計好的切換螢幕顯示模式之副程式，納入其 BIOS 之中，以供程式師們呼叫之用。所以當我們要在這些所謂的標準螢幕顯示模式之間切換，便可以在自己應用程式之中，發出該 BIOS 軟體服務中斷的訊號，請求 BIOS 幫程式執行切換螢幕顯示模式的這項工作；如此一來，我們便可避免掉因直接進行低階控制，而導致發生的相容性問題，又可大幅降低程式設計之困難與程式碼大小。

至於在 Super VGA 顯示系統中的模式切換方法，在其 BIOS 中亦會提供切換螢幕顯示模式的服務中斷，但其卻會隨著 Super VGA 控制晶片製造廠商的不同，而有所差異性產生；因此在有關 Super VGA 顯示系統的程式設計方面，最好還是採用 VESA 的標準，才是較恰當的選擇。

下期待續

```
/*
  Title : Set Mode Example(Use BIOS)-Borland C/C++ V3.1
  Author : Proman 1995.08.17
*/
#include<Conio.H>
#include<Stdio.H>
#include
void main(void)
 {
  union REGS Register ;
  Register.x.ax=0x13 ;                                    // 模式號碼：13H－320 × 200 × 256
  int86(0 × 10 , &Register , &Register) ;                 // 發出軟體中斷 10H
  printf( " Graphics Mode-320 × 200 256 Color\n " ) ;
  printf( " Press Any Key …\n " ) ;
  getch() ;                                               // 等待按任何鍵
  Register.x.ax=0x3 ;                                     // 模式號碼：3H-80 × 25 × 16
  int86(0 × 10 , &Register , &Register) ;                 // 發出軟體中斷 10H
  printf( " Text Mode-80 × 25 16 Color\n " ) ;
  printf( " Press Any Key …\n " ) ;
  getch() ;                                               // 等待按任何鍵
 }
```

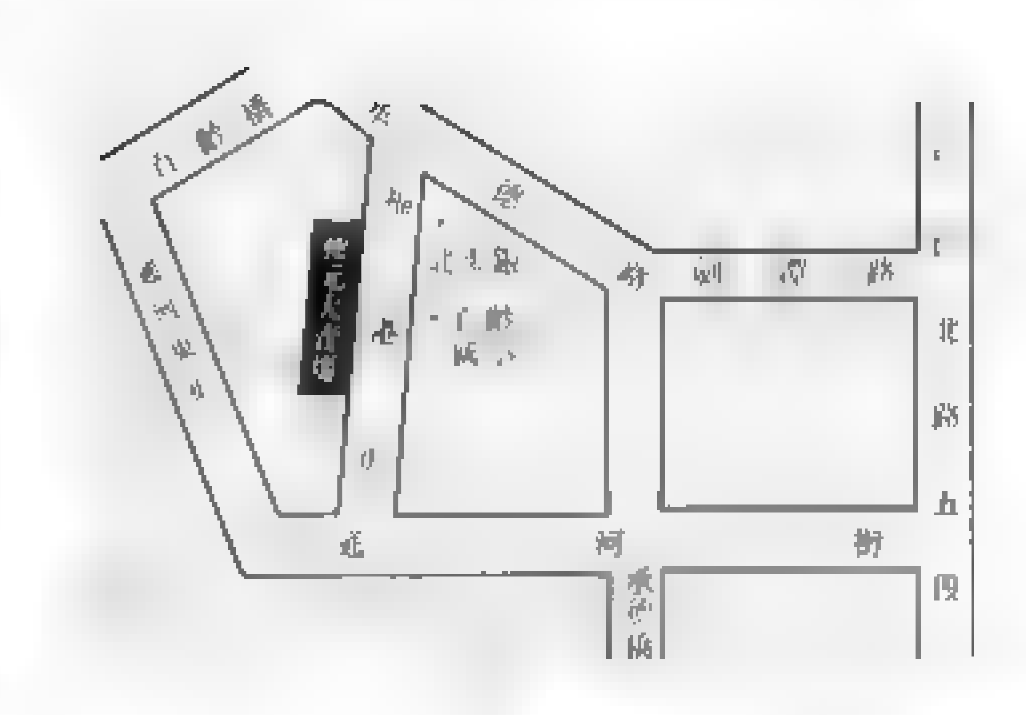
使用 BIOS 中斷的切換顯示模式之範例程式

模式編號	模式種類	字解析度	點解析度	顏色	區段位址	CGA	EGA	VGA
00H	Text	40 × 25	320 × 200	16	B800	v	v	v
01H	Text	40 × 25	320 × 200	16	B800	v	v	v
02H	Text	80 × 25	640 × 200	16	B800	v	v	v
03H	Text	80 × 25	640 × 200	16	B800	v	v	v
04H	Graphics		320 × 200	4	B800	v	v	v
05H	Graphics		320 × 200	4	B800	v	v	v
06H	Graphics		640 × 200	2	B800	v	v	v
07H	Text	80 × 25		2	B000		v	v
08H	Graphics		160 × 200	16		(PC jr)		
09H	Graphics		320 × 200	16		(PC jr)		
0AH	Graphics		640 × 200	4		(PC jr)		
0BH	(Reserve)							
0CH	(Reserve)							
0DH	Graphics		320 × 200	16	A000		v	v
0EH	Graphics		640 × 200	16	A000		v	v
0FH	Graphics		640 × 350	2	A000		v	v
10H	Graphics		640 × 350	16	A000		v	v
11H	Graphics		640 480	2	A000			v
12H	Graphics		640 × 480	16	A000			v
13H	Graphics		320 × 200	256	A000			v

BIOS 所提供的各模式

台北北區最大電腦量販超市——昶元電腦



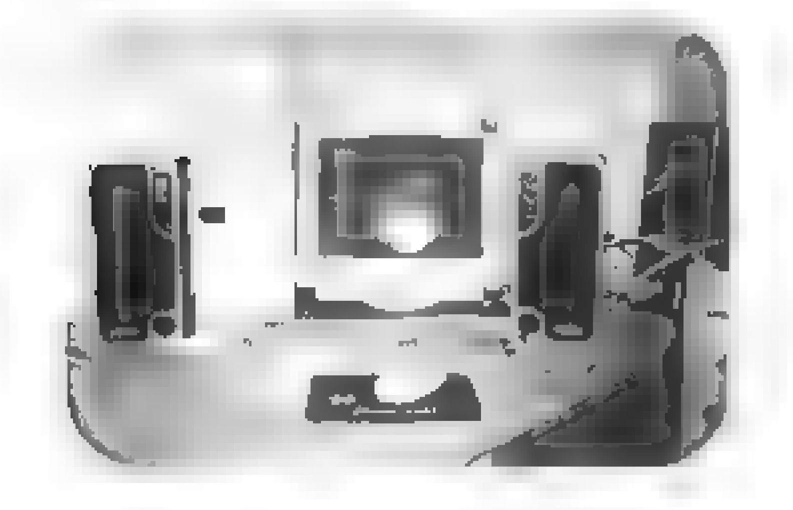




❊ 全國首創先上 **免費** 電腦課再決定是否購買電腦!!

❊ 讓您買到安心用的貼心!! ♡ ♥ ♥

❊ 各型電腦（宏碁、聯強、大眾……等）經銷特價量販供應!!



486D×2－66	NT＄2X,XXX 元
Pentium 90	NT＄4X,XXX 元

購買電腦 送 **10** 項贈品

電腦課程 **6** 小時

☎ 數量有限……歡迎來電詢價!!

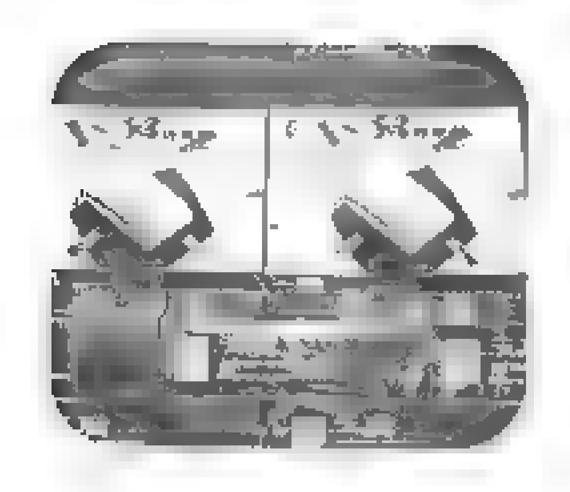
❊ **昶元** 應廣大客戶要求特別再增加一次免費『Microsoft Windows 95 中文版』課程。速來電報名。以免向隅。

時間：84年10月21日星期六晚上7:00～9:00
地點：昶元電腦門市

限 **20** 位（歡迎來電報名）

另「每月本公司皆有各種免費課程」名額有限歡迎來電報名

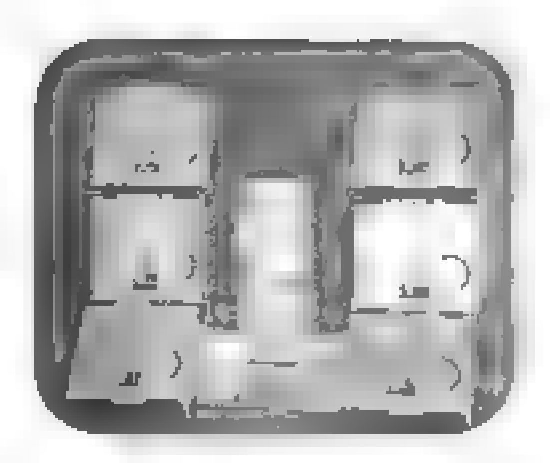
台北北區最大電腦量販超市——昶元電腦



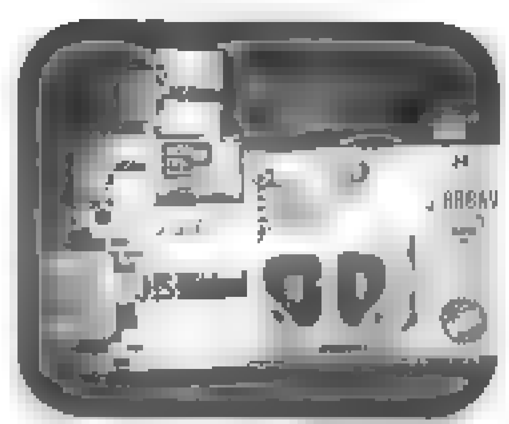
天貂滑鼠
特價：530 元



各型搖捍
特價：199 元起



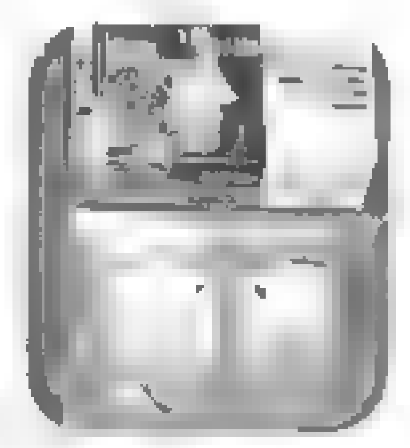
5¼"鐵佛龍磁片
NT $ 180 元



JS 防磁喇叭
特價：350 元起



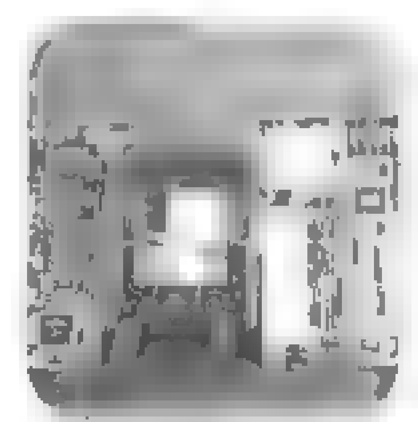
原價 10900
特價 9XXX 元
限 3 台



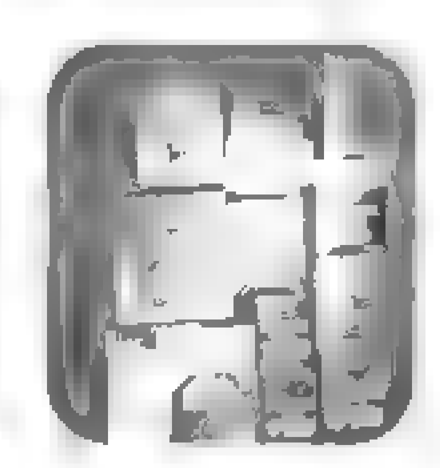
16 位元勁聲卡＋喇叭
特價：2200 元
（限 10 位）



數千種光碟
特價供應
（另有出租類光碟）



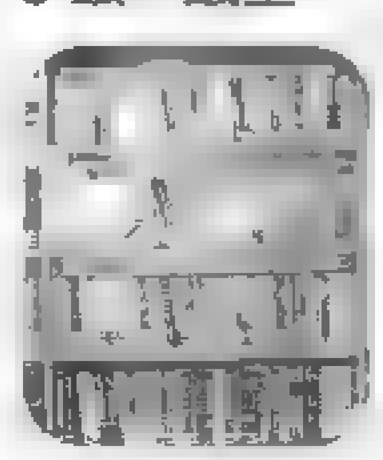
電腦週邊零件
特價供應

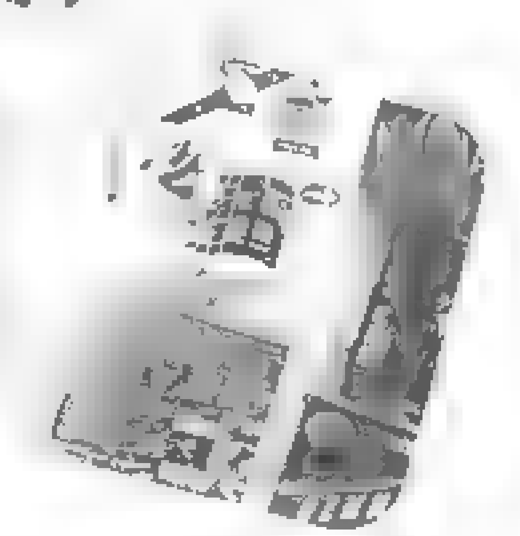


各種廠牌
印表機色帶
特價供應



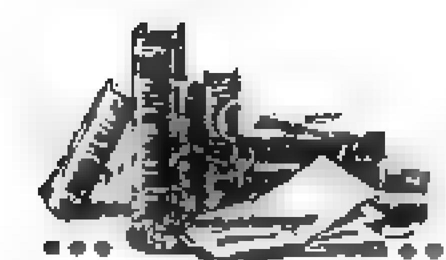
為慶祝本公司台北東區門市開幕，
至 9 月底止遊戲、書籍一律 **8** 折起，
凡消費超過 100 元另有摸彩（統統有獎）
獎品有（收音機．T 恤．光碟軟體．清潔
片．手錶，鼠墊……等）。





昶元電腦量販超市

地　址：台北市士林區福港街 238 號 1 F
TEL：8825275



龍之研究 I 龍與龍槍編年史

作者 | Lucifer



巨龍之禱文

俗世間的人們啊！注意這歌者之聲…
它像上天的淚滴一般，
洗去了屠龍槍在歷史的灰燼中所沾染的塵埃與淚水；
在人類的語言與記憶都無法描述的久遠年代裡，
在這世界初現的曙光中，
當三個月亮無知的自森林的懷中升起的時候，
巨大的龍群，既恐怖又強壯，
在克萊恩的世界上，掀起了可怖的戰爭…

但是，在龍類所帶來的黑暗中，
一聲渴望光明的呼喊觸動了人神，
在冷冷的高掛在夜空中的黑月注視下，
一道奪目的光芒在索蘭尼亞的空中閃耀，
一名聖潔的騎士，以他的虔誠和力量，
喚來了原先沈默的諸神，
鑄造了以無比力量穿透龍類魂魄的屠龍槍，
藉著神槍的力量，驅走了龍類的陰影，
為仍嗷嗷待哺的克萊恩帶來了新的希望。

修瑪，索蘭尼亞最偉大的騎士，
光明的締造者，史上最強的槍騎兵，
隨著光明的指引來到了卡蓋思山脈的山腳，
到了諸神站立的地方，到了他們空盪、沈寂的神殿，
他喚來了神槍的鑄造者，
藉著他們不可言喻的力量與毀天滅地的邪惡作戰，
將邪惡的執念趕趕回幽暗的龍喉中…

帕拉丁，善良的神中之神；
在修瑪的身邊閃耀著聖光，
以強大的神力加持修瑪手中的屠龍槍，
修瑪，偉大的騎士，在千月之光的照耀下，
封印了黑暗之后，
也封印了她邪惡的爪牙．
在光明的大地之下，悲戚的亡靈國度中，
嘶吼的詛咒，一遍又一遍的在虛無中飄蕩．

夢幻的年代就在雷鳴之聲中結束了，
隨之而來的是富足的力量之年代；
伊司塔，象徵光明與真理的王國，自西方崛起了…
純白閃耀的高塔，與烈日爭輝的光耀，
宣告著邪惡的逝去，
伊司塔，孕育了長久以來富足的王國，
如鑽石一般，在光明的天空中閃耀著。
在無私的光芒照耀下，伊司塔的教皇看見了陰影；

人物介紹



他的出生並不太光耀，他的母親是一個精靈族的貴族。而他的父親是在「大洪水」之後的黑暗年代裡，變成野蠻人的人類戰士。他的母親逃脫掌握之後，逃往了「奎靈思提」，在那裡，她因為孩子難產而死去。奎靈思提的精靈們養大了這個孩子，但是卻從未接受他這個不純的血統。坦尼思在接下來的日子裡成為了一個流浪者，不管在任何地方都找不到家的感覺，直到他在索拉斯定居下來為止，他在這裡遇到了以後和他在旅店聚會的一群伙伴們。

羅拉娜已經深愛他許多年，但是這個半精靈的心始終在奇蒂拉，這個人類戰士，卡拉門和雷斯林的同母異父姊姊之間遲疑著，奇蒂拉上次旅行去了北方，但是沒有人知道她的近況。

坦尼思的思緒常常在人類和精靈之間飄盪，他很難對任何地方有認同感。他生性友善，同時誠實，但是常常被情緒上的低潮所困擾；他是一個天生的領袖，致命的戰士，同時不管在任何標準下，他都是一個不折不扣的英雄。


▲長槍英雄全員到齊

夜闇的樹影不懷好意的搖動著，
在月光的照耀下，小溪沈重的流著；
他在捲軸、史書、咒語中，找尋著修瑪的道路，
這樣他才能夠，
才能夠在自己堅握的手中，得到諸神的力量，
來淨化這個罪惡的世界！

但黑暗與死亡隨之而來，
諸神背棄了這個世界，
帶著天火的大山，如彗星般的掃落在伊斯塔的土地上，
城市如同火中的人骨一般的龜裂，
岩漿落在一度肥沃的土地上，
大海移位，洋底成荒漠，
克萊恩的道路崩壞了，成了龐大的溝河…

就這樣開始了絕望的年代，
一度寬廣的道路糾結著，
沙塵和颶風在城市的廢墟中肆虐，
平原和山脈變成了吾輩的家園，
舊神轉身之後，吾輩對著空渺、陰暗的天空哭訴，
對著新的神祉哀求，然而，天空依舊冷漠空渺，
我們依然沒有聽見祂的回答…



一個擁有怪力和無比勇氣的的戰士，他是雷思林的孿生兄弟和奇蒂拉的同母異父弟弟。這兩個孿生兄弟就像鏡像一樣，卡拉門熱情、歡樂，但是雷思林卻總是黑暗、神秘、虛弱。

兩兄弟的母親早逝，大他們幾歲的奇蒂拉以長姐的身份負起了養育的責任；卡拉門成為一個稱職的戰士，良善而且正直，雖然有些時候會太過天真，以致於受到大家的嘲笑。

他覺得對於自己孱弱的兄弟有很重的責任，但是他並不了解雷思林…卡拉門極易相處，而且值得相信，不久之後他會發現，提卡－韋萊恩已經從一個滿臉雀斑的小女孩長成了一個令人側目的女人。



一個魔法的使用者，他與卡拉門一同被奇蒂拉養大，有一天，他遇到了一名四處表演的幻術師，並且在回家之後馬上可以模仿他的表演，奇蒂拉發現的他的天份，於是將他送往魔法師學院，他的老師們因他的才能而震驚，卻又擔心他的驕傲和野心會吞食一切…

他不久就離開了他的學校，去尋求一個更為偉



大的老師，他的新老師讓他參與了一個可怕的測驗，這個測驗增強了他的力量，卻也粉碎了他的體質，讓他變成皮膚金色，身體虛弱，同時擁有一對紅色的沙漏狀瞳孔，讓他隨時隨地看見的都只有死亡和衰老，雷斯林非常討厭與人相處，他喜歡自己一個人擁有許多小秘密，但是他有非常強烈的公平的概念。

史東－布萊特布雷德 Sturm Brightblade

索蘭尼亞騎士之子，一個原先令人驕傲的騎士團體，但是卻跟著北方王國一起腐化衰敗了。他的父親將他的妻子和年紀尚小的史東送離是非之地，在史東成人後，他收到了他父親的信物，一把巨劍和騎士的戒指。在旅館的伙伴們分離之後，他前往北方想要繼承他的父親的地位和榮耀，但是他失敗了，索蘭尼亞騎士團已經失蹤了。

但是史東並沒有失望，他開始遵循著騎士的理想，深深相信著索蘭尼亞騎士的座右銘，"忠誠直到死亡"，他一直希望能在與邪惡作戰時，壯烈的死去。他是一個有軍事天份的戰士，同時擁有極度的榮譽感，在面對死亡時能夠毫不畏懼，他以身邊人的福祉與安全爲第一考量，他最大的願望就是能夠成爲一名眞正的索蘭尼亞騎士。

弗林特－火爐 Flint Fireforge

一個足以當祖父的老矮人，是他們伙伴當中最年長的，當丘陵矮人想要在山上的索巴丁王國尋求保護的時候，他的父親萬全曾在"矮人之門"的戰役中作戰。弗林特從小就在敘述山脈矮人背叛的故事中長大，稍長以後，他離開了他出生的丘陵去追尋財富，但是他希望稍後能夠在回到這裡來拯救他的族人。

但是他卻被古力矮人給抓到了，整整關了三年多，等到他回到他的故鄉時，才發現他的族人已經搬遷了，留下他四處流浪以一個工匠的職業討生活，直到他在索拉思定居下來。當他受邀去爭霧思特工作時，在那裡他遇見了坦尼思，他知道自己遇見了一個值得去愛護的人，他對於這群在旅館聚會的伙伴有一個特殊的責任感，其中尤以對坦尼思最深，他恨透了所有的古力矮人，同時除了自己同族的矮人之外，他不相信任何其他的矮人。他非常勇敢，但是你知道，老年人難免會有些固執和囉唆…



奎蘇族的公主，和出身貧賤的河風陷入了情網。她的父親，也就是奎蘇族的酋長，要求河風去完成一項尋求力量與魔法的任務，以證明自己的能力。河風從禁忌之地帶回來了一個藍水晶杖，擁有醫療的能力，但是金月的父親拒絕相信這是魔法，並且下令將河風用亂石打死。金月用自己的身軀護衛著他，而水晶杖將他們倆人傳往安全的地方，藉著旅館伙伴們的幫助，這群英雄們找到了遠古的眞神，金月並且成爲了一個眞正的牧師，擁有醫療的力量。

金月對自己愛人的心是絕對不變的，她是米西凱－醫療之神的牧師。她非常勇敢，有責任感而且非常的虔誠。她同時也一直爲了自己被龍騎將凡德瑞所殺害的族人而感到哀悼，並且渴望著有一天能夠再在這片草原上看到和平。



遙遠的奎蘇族的獵人，曾經在擁有許多不祥的傳說的大陸上漫遊。他深愛著金月，但是他卻已經先許配給了村中牧師的兒子，根據古老的傳統，他有權利要求一次危險的任務，以證明自己的能力，於是他在沙克－沙洛思的廢墟中找到了具有醫療力量的藍水晶杖，但是金月的父親惱羞成怒之下竟然下令處死他，但藍水晶杖帶他們逃離此處，可是現在他們是奎蘇一族唯一的生還者了，因爲邪龍軍團已經摧毀了一切。

即使以一個男性的標準來說，他的身材仍然是相當高的，他沈默寡言，但卻勇於行動，他的領導能力超群（雖然他本身並不知道），他也認爲自己的一切行爲都必需是要奉行善良的規範才行，他對金月的愛也是不可置疑的。

泰索何夫－柏夫特 Tasslehoff Burfoot

自幼就和他的雙親一起離開了坎德人的故鄉四

處流浪，當他成年之後，他開始了自己的漫遊生涯，就像每一個坎德人一樣。泰斯就這樣不停的在大路上漫遊著，這段旅程持續了大概有數年之久，直到他帶著坎德人賴以維生的大包小包到達了索拉思爲止，這些東西包括了一個裝滿了大洪水之前地圖的小箱子（泰斯愛極了地圖），一捲強韌的繩子，一個投石器（ hoopak ，坎德人使用的類似大型彈弓的武器，但是他的投射力是來自於用力的甩繞這項武器，同時也可以發出驚人的淒厲聲響），一個裝滿了泰斯"獲取"的奇奇怪怪東西的箱子，因爲泰斯就像大部分的坎德人一樣，是個物品所有權的轉移者（坎德人不喜歡"賊"這個稱呼，他們認爲這樣太沒有格調了）。

泰斯和弗林特是在他又偶然的"獲取"了弗林特所製造的手環之後而認識的，泰斯擁有無可抵擋的好奇心（另外一個坎德人的特質），一些小聰明，可怕的精力，當然還有相當不錯的幽默感。另外非常特殊的一點是，坎德人的情緒中不包括了"恐懼"這一項。



一個盜賊的女兒，她的外表成長的十分快速而且成熟，但是她的內心仍然是很容易受傷的，當她十五歲的時候，她試著要去搶劫歐提克—山德斯，索拉思惟一一座旅館的主人，但是不幸被失風被抓了，歐提克的第一個反應不是要將她逮捕，而是想要給她一個正當的工作，緹卡同意不去坐牢，但是日子一久，她也開始把歐提克當作自己的父親。

緹卡看起來遠遠比她的實際年齡十九歲要成熟許多，她眞正的父親由於也懂得一些魔法師的小把戲，所以留下了一個魔法指環給她，她將這個指環戴在項鍊上，雖然這個指環看不出有什麼魔力，她最喜歡的戰鬥方式是以一個圓形且巨大的東西來撞擊她的敵人（譬如說像一個盾牌啦），她痛恨龍騎大軍，因爲這些邪惡的生物摧毀了她所知道唯一的家，她很喜歡卡拉門，但是她卻討厭卡拉門用對待一個小孩子的態度跟她說話，她同時也對魔法非常著迷。



她是奎靈斯提精靈王的女兒，同時也是吉爾賽斯和波修斯的妹妹，她一出生就擁有極大的特權，不單是因爲她是公主，同時也因爲她是一個極爲美麗的精靈女性。她自小就被過度的溺愛寵壞了，但是她的心腸仍然是很好的。她早就精於利用她的美貌和魅力去改變狀況使對自己有利，她同時也是一個優秀的外交家。

她從小就跟坦尼思廝混在一起，雖然她對坦尼思的態度要比他對自己的態度要認眞多了，但是她對坦尼思的感情仍然是非常特殊的。雖然蘿拉娜還不夠成熟，但是她的內在卻擁有十分驚人的力量，在她面對往後的種種苦難的時候，會被完全的激發出來，使她成爲一個有能力擔當重任的女人，雖然她變得成熟，但是她卻沒有失去年輕的特質，樂觀，熱情，以及對於愛情和幸福的堅決信念。



▲雷恩林成爲黑袍法師後的故事

在索拉思的"最後歸宿"的旅店中，正當旅店十分忙碌的時候，來了一位老者，他吩咐緹卡要將店內的擺飾配合即將到來的客人，老者口中並且喃喃自語的提到即將有一場空前的的盛宴即將展開…

另一方面，從爲期五年的歷險歸來的（企業號？）坦尼思和弗林特以及泰思在索拉思城外的原野上巧遇，但是卻發現一群地精的巡邏隊，在一場惡戰之後（氣味惡臭之戰）雖然把巡邏隊全數解決了，但是在這種地方遇見這樣的敵人，不禁令他們開始想到傳言中的北方大軍是否已經進逼到這個一向與世隔絕的小鎮來了…

在索拉思的"最後歸宿"旅店中，一場由未知的力量所安排的命運的會面即將展開。當初神秘老者安排的坐位，竟然巧合的爲那些做了五年之約，



四處歷險回來的一批即將身付重任的隊伍做了適當的安排，當坦尼思踏進這個旅店的時候，他驚訝的發現，竟然久別的朋友們都帶回來了另人驚訝的故事，弗林特被莫名其妙的關了三年，卡拉門和雷思林似乎接受了一場不欲人知的神秘考驗，兩人都不願再提起，但是雷思林的魔鬼一般的轉變卻令人感到不寒而慄，他瘦弱的隨時可以倒下的身軀中，卻開始散發出一股無與倫比的狂野氣息，同時也似乎有一股邪惡的力量在守護著這個立場中立的紅袍法師，泰思則仍然是一付天不怕地不怕的模樣，而史東則去了一趟北方，找回了他父親所遺留的劍與戒指，但是他帶回來的卻也是不好的消息，北方人心惶惶，邪惡的陰影在四處竄動，同時人們對於騎士的猜忌和誤解也讓他十分的苦惱，同時他也從鎮邊的荒野地帶回了一對奇怪的伙伴，兩人似乎都是所謂的野蠻人的族群，但是似乎他們身上帶著整個索拉思騷動的關鍵——柄具有醫療力量的藍色水晶杖，而更奇怪的是，醫療的力量自從大洪水之後，就已經跟隨著諸神的離去而一起同消失了，所以這個藍色水晶杖的出現代表了諸神力量的重新出現，但是，也代表了無比邪惡的力量的介入，同時那個神秘老者的安排下，藍色水晶杖展露了他的力量，同時也讓這一個湊巧遇在一起的小隊遭到全小鎮的追捕，而坦尼思迫於無奈也只好帶著他的伙伴們跟著那兩個野蠻人一起四處東躲西藏，躲避全索拉思的追捕，但是在他們冒險渡過索拉思附近的湖泊的時候，卻意外發現了一件事，一件預告著不祥的未來的事…

“名為黑暗之后的那個星座和人稱無敵勇士的星座一起消失了…黑暗之后已經來到了克萊恩，而上界的守護者無敵勇士則回來與她對抗了…我們所有聽到的有關戰爭、死亡、毀滅的邪惡謠言都將成真…”，雷思林顫抖的聲音為一陣的咳嗽劇烈打斷了…

～摘自龍槍編年史<深秋黃昏的巨龍>第一章、第五節

一伙人一路上並且與一種奇怪的死後會化成石頭的蜥蜴狀生物戰鬥，而在重重敵軍包圍下，一群人只好選擇從未有人跡抵達的黑暗森林來避開他們的追擊，不過在森林中卻遇到了守護該處的死靈軍團，藉著雷思林的魔法，他們和這些躺在死神懷抱中的戰士溝通，發現統御森林的獨角獸正在等待他們的到來，跟獨角獸一番討論之後，獨角獸建議他們前往當初取得藍色水晶杖的沙克沙羅思廢墟去探究真正的源頭到底是在哪裡，在一陣騎在飛馬上的疾馳之後一群人抵達了當初一切故事的開端，也就是河風和金月兩人的故鄉，卻驚見他們兩人當初的家園以殘破不堪，族人全遭龍騎將屠戮，一行人益加悲憤，立即馬不停蹄的前往沙羅思廢墟一探究竟…在廢墟的外圍由於所有的黑暗大軍皆料到會有冒險者前來搜尋這場爭戰的關鍵起源，所以在廢墟周圍的守衛已經達到前所未有的嚴密程度，坦尼思一行人在尚未見到廢墟內部的情況之前就已經遭到會施法術的龍怪族的俘虜，只有泰思和弗林特因為不慎跌落泥濘中而暫時逃過被俘虜的厄運，但是在面對人群敵人的環伺下眼看著這一趟探尋之旅就已經到了盡頭，但是泰思卻意外的發現，其實這裡的龍怪牧師是利用一個假造的巨龍雕像來控制整個龍怪戰鬥部隊的士氣，泰思看穿了這一點之後，決定利用這個雕像來製造混亂以便讓坦尼思一行人得以逃脫，利用這個難得的機會，雖然坦尼思一行人可以脫出這個危機但泰思的小命差點因為卡在龍頭裡面而送掉，雖然這對他來說不過又是一次值得回憶的冒險經歷，但是他珍愛的沖天炮變型險些被燒掉卻讓他有些不大滿意。

一行人在躲過了大量龍怪的追捕之後，決定繼續朝仍然在地底下的沙羅思廢墟前進，但是在進到地底之前，地面上的一棟白色的建築物吸引了金月的注意力，在金月單人進入那廢棄的神殿之後，在外面空地上的冒險隊伍遭到了黑龍西薩思的攻擊，河風回憶起他當年取回藍色水晶杖時就是在這頭黑龍的追殺下才險險逃出此處，但是在黑龍的攻擊下，他又再度成為這頭黑龍的犧牲品，在黑龍噴出的強酸攻擊下河風全身被嚴重灼傷全部的伙伴都以為沒有希望了，但是另一方面，金月在那座廢棄的神殿中感受到醫療之神米西凱的召喚，

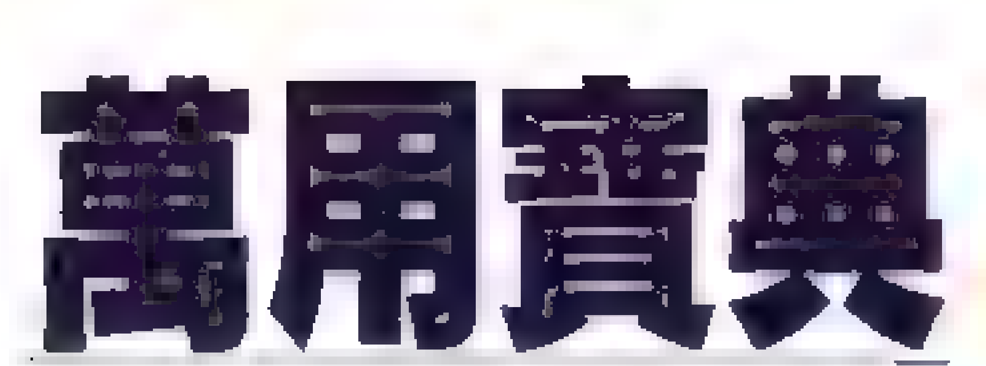
“要得到能夠擊敗他們的力量，你必需要得到有關神的記載—這就是你所被告之的最珍貴的獎品，就在這座神殿的下方，在那個被過往的光榮所詛咒的廢墟中，藏放有米西凱的聖碟，它是一個用閃耀的白金所鑄造的圓碟，擁有了它，你就可以召喚我的力量，因為我是米西凱—醫療之神！”

“你的前途絕對會非常的危險，因為邪惡的眾神也知道真理將帶來的力量，力量強大的黑龍西薩思，也就是人類口中所稱的黑瑪爾，已負責守護著這個白金碟，它的巢穴就在這裡底下的沙克沙羅思廢墟…”

—摘自<深秋黃昏的巨龍>第一章，第十六節

下期再會！！

亞洲套裝軟體系列




萬用寶典 & 公司寶典

以「最先進」的FOR WINDOWS版專業技術
以「最精緻」選項畫面
以「最快速」操作功能
以「最便利」管理效率
是前衛的經典之作，破天荒的科技極品



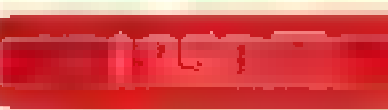

☆名片管理
☆行事曆管理
☆圖書管理
☆訊息欄管理
☆國內外航空訂票電話
[illegible]
☆日記本管理
☆家族表管理
☆收支帳本管理
☆城市機場英文簡稱
☆信用卡管理
☆駕照管理
☆掛號證管理
☆行照管理
☆台北市計程車服務電話
☆姓名店名字劃吉凶
☆健康咨詢與一般急救
☆百歲年齡對照表
☆支票管理
☆銀行儲蓄管理
☆餐廳介紹
☆留言板
☆台灣旅遊資訊
☆地形圖
☆信用卡消費
☆飛機起航表
☆飛機抵達表
☆音樂盒管理
☆提款卡管理
☆VIP卡管理
☆換算表
☆捍衛午夜遊戲
☆紀念日管理
☆列車時刻表
☆團體資料管理
☆血型篇
☆星座篇
☆八字論命
☆常用題辭
☆生肖命運

萬用寶典特價

[illegible]

1. 名片管理
2. 行事曆管理
3. 會議管理
4. 員工卡管理
5. 薪資管理
6. 收支帳本管理
7. 訊息欄管理
8. [illegible]
9. 圖書管理
10. 系統功能


公司寶典特價



1. 超強查詢檢索功能
2. 顯示正確的總筆數
3. 視窗畫面任意搬移
4. 資料瀏覽方便查詢
5. 多組辭庫新增取用
6. 文書編輯自由發揮
7. 最方便的操作指引
8. 靈活欄位排序功能







買軟體要找有保障的公司，亞洲軟體這點做得到！



您需要的軟體，亞洲通通滿足您！

客戶寶典 1200元

校園寶典 500元

3880元

進銷存寶典 3880元

880元

個人寶典 499元

家庭寶典 880元

會計高手 3500元

進銷存寶典 II 4980元

維修寶典 3880元

個人寶典 II 880元

880元

會計高手 1500元

3880元

499元

學生寶典 499元

訂戶寶典 1880元

會計高手 II 4980元

標會高手 880元

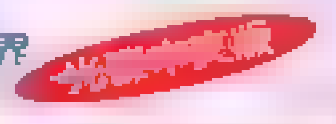
解毒寶典 980元



CAI 電腦動畫教學軟體系列

數學奇兵　地球村　動物科學城　一起學英文　萬花筒

算數小神通　動動腦　畫家創作室　小小新世界





亞資科技股份有限公司
地　　址　高雄市 民權民壯路53號
服務專線：(07)384-8088轉228.229
傳　　真　(07)385-3423

智冠科技有限公司
地　　址　高雄市三民區民壯路63號
訂貨專線　(07)384-8088轉250.251
(04)311-8774
(02)788-9158



1.歡迎至全省軟體世界專櫃經銷商、金石堂書局、萬客隆、大樂等賣場購買。 2.可利用郵撥帳號 41081300 郵撥帳戶 亞資科技股份有限公司

問題診療室



雲林縣♠容易受騙的男人

Q 問題診療室你好：

本來我並不想寫，但這件事再不說，可能引起公憤：

①明明猜廣告在 74 期開始有一幅廣告代號（L）的是楚留香傳奇的，但在 74 期並沒有那幅廣告，經過查證，是在 73 期，那時我認為可能是第一次舉辦，難免會有問題，所以並不在意。

②在 75 期就更離譜了，代號（V）的槍神，它的發行公司網翔資訊公司名字並不在廣告索引當中，而我在回函的（V）空格下有註明，過了一個月，在 76 期的 75 期答案欄，發現（V）它的答案是 75 期引內②的漢堂國際，太不可思議了，因為上面兩家公司根本一點關係都沒有，而它的頁數只是"詳死不死"在 189 頁而已，槍神就被漢堂國際給賣了，希望下次改進，還有 76 期代號（Y）的那個硬碟是 75 期而不是 76 期的廣告，不信自己去找。

A 這位容易受騙的男人，你好：

①明明猜廣告的舉辦，是讓讀者在翻閱雜誌廣告之餘，利用廣告資源進行猜謎，並由本刊邀請廠商提供獎項贊助，本意是期望建立讀者、廣告主與本刊三者間良性之互動並回饋讀者。但由於編排上的疏失，造成參與讀者的困擾，本刊在此深表歉意之外，為了往後不再引起「公憤」，本刊全體一定「挖糞塗牆」，盡心盡力，以報讀者支持之恩。

②由網翔資訊開發製作的遊戲--槍神，其市場的發行部份是由漢堂國際資訊代理，因此雜誌方面的廣告宣傳自然也由漢堂處理，所以廣告索引欄見不到網翔資訊的名稱是理所當然。事實上，廣告內容與來刊登廣告的公司不見得會一致是司空見慣的事，有鑑於此，我們才特別註明明明猜廣告的解答將依廣告索引登列為準，因此「槍神被漢堂國際賣了」這句話，還算讓你說對囉！

高雄市♠春日恭介

Q 問題診療室，你好：

① 98 遊戲是否除了改版以外，還有沒有辦法在 IBM 電腦上玩？

②目前國內 IBM GAME 有沒有可能以名漫畫為題材（例如：相聚一刻、七龍珠、古靈精怪…等）趨勢？

③ DOS/V 開機片是否有辦法轉入 IBM 電腦上？

A 春日恭介讀者，你好：

①目前 98 的遊戲是不能在 IBM 系統的電腦上玩的，至於往後會不會發展相關的技術，這我就沒辦法為你解答囉！至於有關於這方面的報導，本刊在第 74 期的軟世新聞中刊載有「 98 雜談」一文，你可參考參考，相信可解決你部份疑慮。

②國內目前的遊戲發行公司，除了大宇尚未發行的「 L-MAN 」、「 MISS 阿性」是以國內著名漫畫為題材外，並無其他遊戲以日本漫畫為製作題材，不過要是上述的兩個遊戲推出後能獲玩家歡迎的話，相信往後會有更多這類遊戲。

③只要將所有 $????? SYS 、 $??????? FNT 的檔案 COPY 到開機硬碟（例如C 硬碟），在 CONFIG SYS 系統組態檔內加上下列三行驅動程式即可。

COUNTRY = 081,932 C:\DOS\COUNTRY SYS ←宣告國碼，一定要在 CONFIG SYS 中的第一行

EVICE = C:\$FONT SYS /P = C:\ ←載入日文字型

EVICE = C:\$DISP SYS ←驅動顯示模式

台北縣♠巫維志

Q 問題診療室，你好：

小弟我最近買了本 7 月號的「軟體世界」，內附一塊 CD ——一個充滿許多 GAME 的「 MEGA DISC 」。但我把它放進 CD-ROM 中執行後，奇怪的問題出現了，也就是當機囉！我都遵照說明執行，但在我執行開始的畫面上，螢幕的字自轉黃，且硬碟及光碟都有讀取，但過一會兒就停掉了，希望各位好心的前輩能 Help me ， plese ！

為了方便貴刊診斷，以下是我的電腦配備：

486 DX-33 CPU　　雙倍速 CD-ROM

8MB RAM　　聲霸卡（ 16 Bit ）

A 巫讀者，你好：

其實你漏列了一項相當重要的配備，就是螢幕顯示卡的廠牌及型號。因為有些 VGA 顯示卡並不支援 VESA 的顯式模示，但經過程式驅動後則能執行。八月號雜誌（ 77 期）附贈的光碟中，在子目錄底下有一萬用驅動程式 UNIVBE EXE ，執行後光碟應可恢復正常。此程式請勿與其它 VESA 驅動程式同時執行，以免屆時畫面因相衝而產生"刮刮樂"的特效

台南♠申明智

Q 問題診療室，大家好

①我的電腦為 486 DX-66 、 4MB 、倍速光碟機， MS-DOS 6.0 。為什麼我一執行 76 期的光碟就當呢？

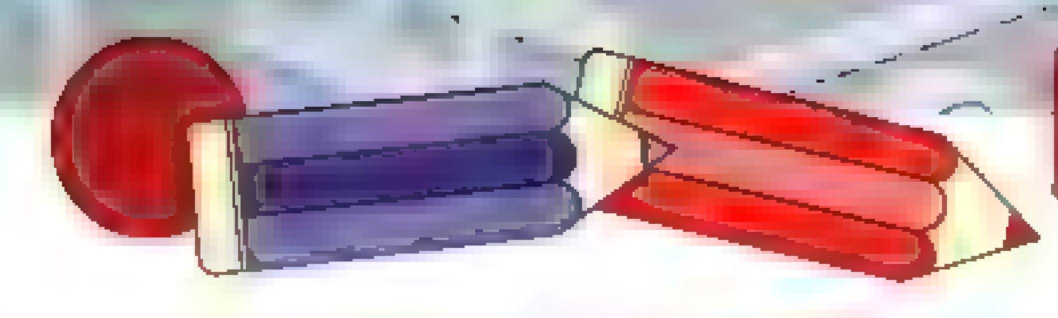
② DOS/V 可以安裝到硬碟而開機嗎？會不會使內部混亂呢？

③在 Windows 內我把螢幕設為 SVGA ，但是只有看到所有的東西都縮小，而且一跳出 Windows 螢幕又跳回 VGA ，為什麼呢？

A 申讀者，你好：

第①、②項問題先前已回答，在此不再贅述。至於第③項問題囉？ Windows 只是一個作業環境，它必需借由 DOS 才能執行。因此你在 Windos 內改變任何顯示模式或其他驅動程式，只有在 Windos 的環境中才有用。回到 DOS 後，控制權轉由 DOS 掌握， Windows 內的任何模式自然失效。

屏東市♠諸保印



問題診療室

Q 各位診療室的大哥大姊你們好。在下有幾個問題想請教一下：

①你們雜誌可否出兩種版本？一種有光碟一種沒有光碟，以免沒有 CD-ROM 的讀者「被迫」購買光碟。

②雜誌又在慢出了！不要每次讀者投書，就搬出一堆理由，卻不知改進。

A 諸讀者，你好：

①其實現在光碟機已經是一種標準配備，價格也因普及後滑落不少，以最陽春的二倍速光碟而言，目前的售價大約在 1800 元上下；四倍速光碟也在 4500 元左右。相信價格方面對一般玩家而言已不是問題。況且時下所發行之遊戲，莫不以光碟為主要儲存裝置，所以老實說，現在沒有光碟機，不僅會損失很多好玩的遊戲，也會有好多資訊無法獲得。至於雜誌推出兩種版本，本刊可列入評估範圍。

②感謝諸讀者的「愛之深、責之切」，其實雜誌出刊日期會延誤不只「一堆」理由，但歸就其原因還是雜誌編務內容上配合協調的作業疏失。因此在這兒就不多作解釋啦！至於「改進」嘛？相信這是所有編輯部同仁必須努力的方向，希望讀者能給我們一些時間，來改進，再長進吧！

桃園縣♠游啓勝

Q 問題診療室您好：

本人為軟體世界之忠實讀者，現下有幾個問題及建議，望您能夠回答及採納：

①因為光碟片磨損而造成讀取不良，是否有任何方法能夠改善。

②雜誌廣告〝稍〞嫌太多，以 74 期軟世雜誌為例，總頁數為 239 頁（不包括封面、封底裡），而以廣告索引推知廣告竟達 56 頁之多（不含封面、封底裡），幾乎達 1/4 強，也就是說我們每月花上近 30 元買廣告部份，望能縮減廣告至 40 頁左右。

③在「邁向寫 GAME 之路」一專欄中，希望不要只作理論的探討，而真正介紹 GAME 之內容（指一部分之程式），及各種演算法…等，相信〝寫 GAME 之路〞會縮短很多。

④有關於雜誌的紙張問題，是否能採用〝電腦玩家〞近來採用之紙張，因〝軟世〞之紙張雖非常良好，但因反光太強，一直令人反感，每次一打開雜誌，便有一道強光射出，使得我的近視愈來愈深了（常常看嘛），而以近視為學生之恥的我，也終於提起勇氣提出這令許多人詬病之問題，望能加以改良好嗎？

一次提出那麼多問題，也希望雜誌社能加以考慮，回答，相信〝軟世〞定能更受大家喜愛，祝雜誌愈做愈好



A 游讀者，你好：

①光碟片若遭磨損而造成讀取不良，是沒有方法可改善的，最快最好的方法就是更換新片。若本刊所附贈之光碟有類似狀況的話，可就近或寄回本刊之服務課更換新片。

②雜誌的廣告除了是廠商遊戲宣傳的管道之一外；也是雜誌賴以維生的主要來源之一，而且其功能不僅可讓讀者獲得新遊戲推出的訊息；也可讓讀者利用其資源進行猜謎摸獎的活動（看軟體世界雜誌才有哦！）。因此就本刊而言，無論站在雜誌社或讀者的立場皆有其利處，再說萬一讀者有幸中獎，這獎項就不只 30 元囉！

③「邁向寫 GAME 之路」目前是一個常態性的專欄，因此筆者在撰寫文章的初期都會先以理論上的觀念作一說明與探討，而以實作輔以說明的方式，在文章的階段上來看是屬於中後期。且編輯部考慮到此類文章較不受一般讀者的歡迎，因此以漸進的方式，將整個撰寫遊戲程式所需具備的理念和經驗做一完整的介紹，相信對讀者而言會有較多的益處。

④人說近世進士盡是近視，您的近視總不至於全算到雜誌上吧！不過，您說每一次一打開雜誌就有一道強光射出…這是一定的嘛！因為您看的正是金光閃閃，瑞氣千條的…軟體世界雜誌啊！誰不知看軟世雜誌會增加學識…哈哈！說笑啦…本刊用紙之精良您大可放心，至於您的建議一定列入評估。不過果真如此，同樣的頁數雜誌一定會徒然增厚不少…

台北市♠陳讀者

Q 問題診療室，你好：

請問所謂的抓圖軟體是如何抓下畫面的而又轉成何種檔案。所抓下的圖又要用什麼軟體看，可否以實例說明之？謝謝

A 陳讀者，你好：

你所謂的「實例」不知道是要以程式做說明，抑或單純以原理來解釋？若是前者，在問題診療室這有限的篇幅內，是不容許此種複雜且長篇大論文章出現的，因此就原理部份大致如下：

①原理：載入抓圖軟體後，該軟體便會常駐在記憶體內。在使用者按下抓圖熱鍵（ Hot Key ）後，常駐程式便會攔截鍵盤的中斷功能，將控制主權轉交由抓圖軟體掌握，此時抓圖軟體會將存放在記憶體內的畫面資料（經由螢幕輸出即是一般我們所見的畫面）， COPY 到硬碟或其他儲存裝置內，如此便是一個抓圖原理過程。

②檔案：一般常見的圖檔規格大致有， PCX 、GIF 、 JPG 、TIF 、 BMP ……等。

③秀圖：常見的秀圖軟體大致有， VPIC 、DISPLAY 、 GDS ……等，但功能不一，使用者可就需要做選擇。另外，有一些規格較特殊的圖檔則必須以抓圖軟體內的秀圖程式觀看，如畫面狩獵者的. CAP 檔、整人專家的. GPE 檔…等。

電玩短路



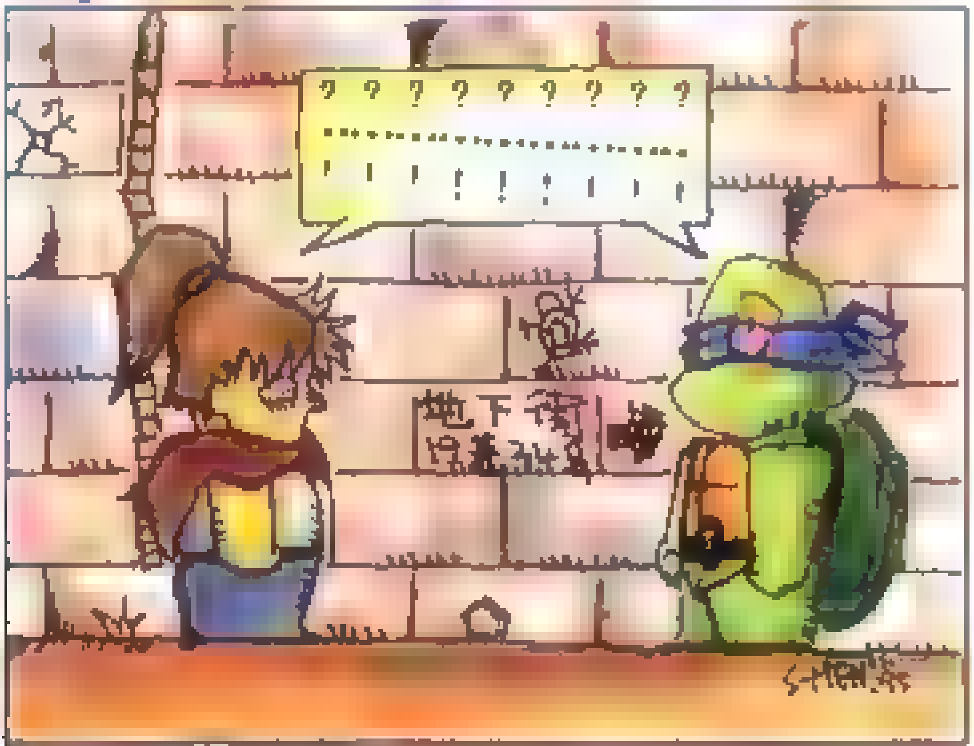


在桃花林中，李逍遙遇見了花妖，並使出他的絕招—飛龍探雲手，沒想到偷來的東西竟然是⋯。



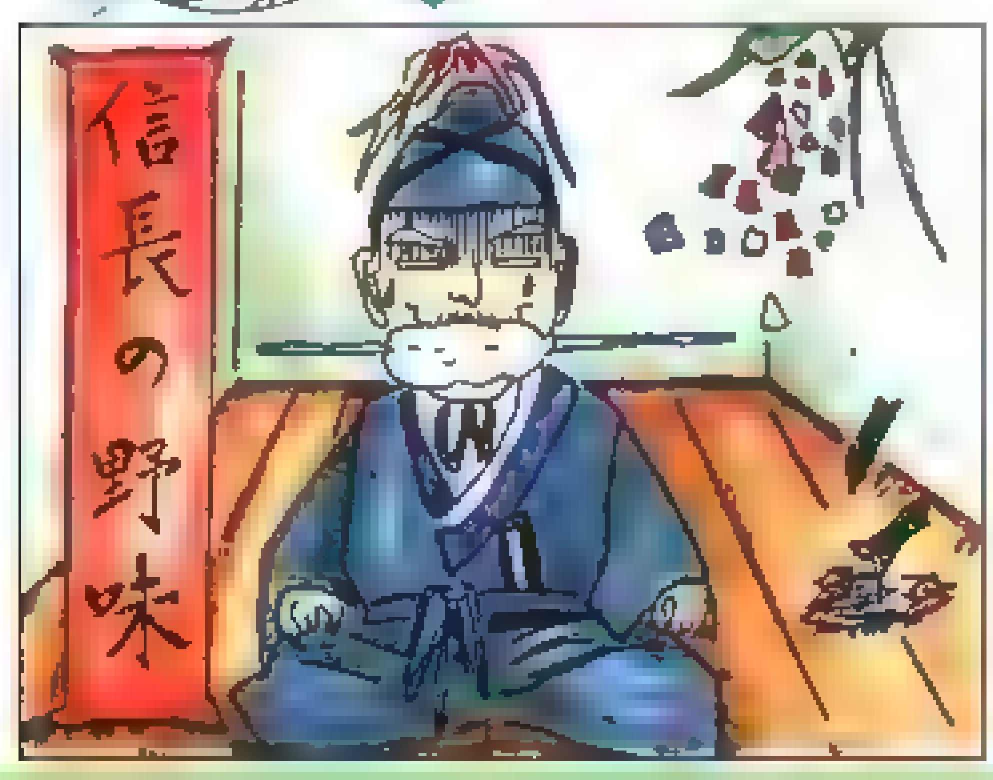


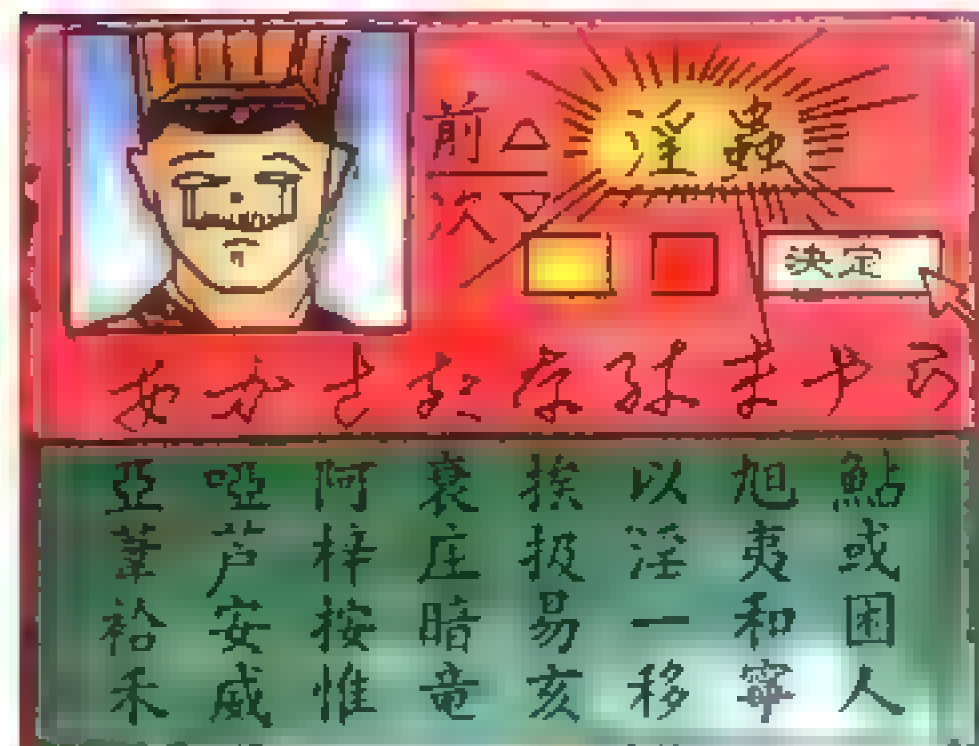
靈機一動的李逍遙，利用密道脫離苦境，但他卻不知道這條密道通往何處！





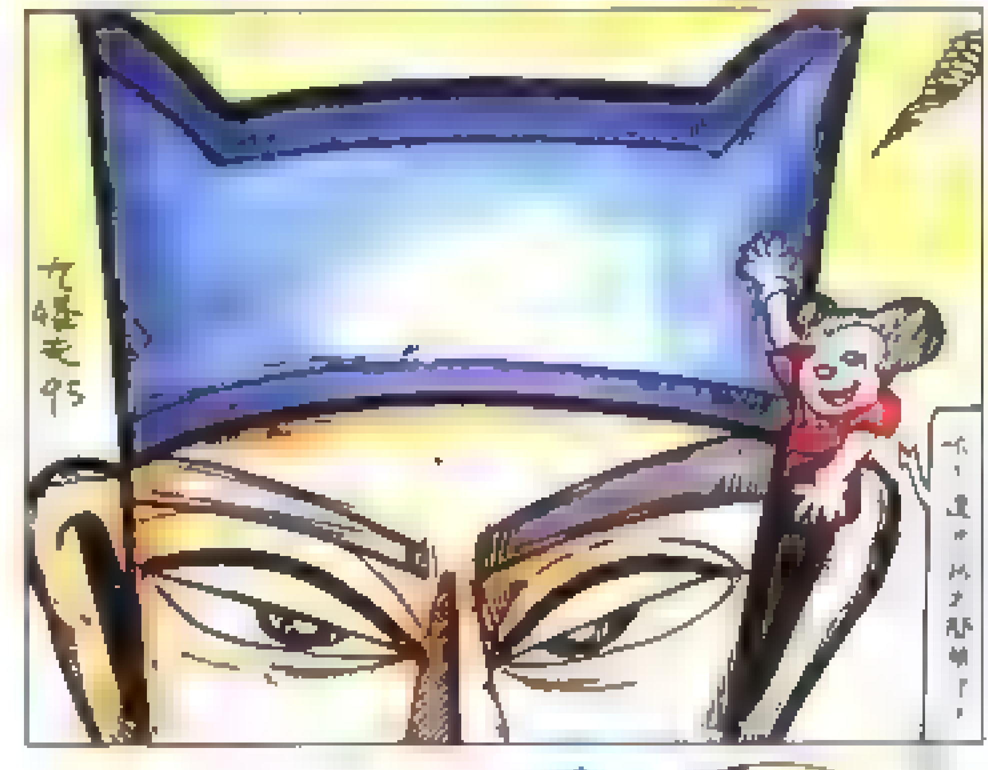
這就是⋯入封了⋯！





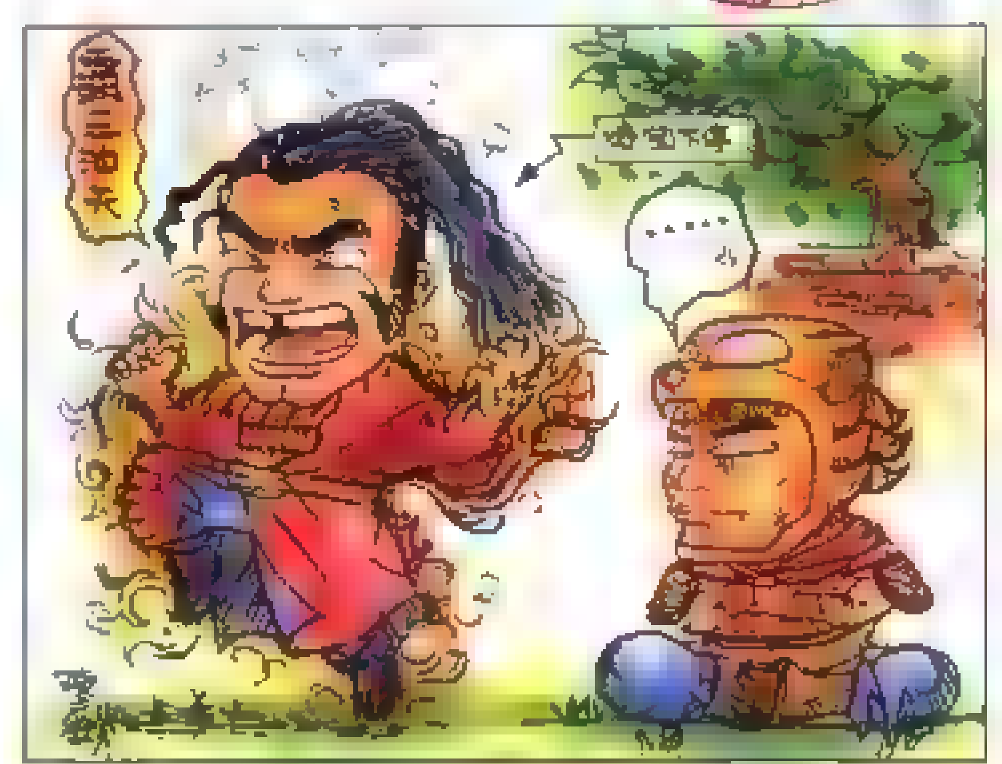


想不到軍師命名竟然⋯實在是⋯





備註：本公司機關人禁止使用如米老鼠等有智商動物⋯

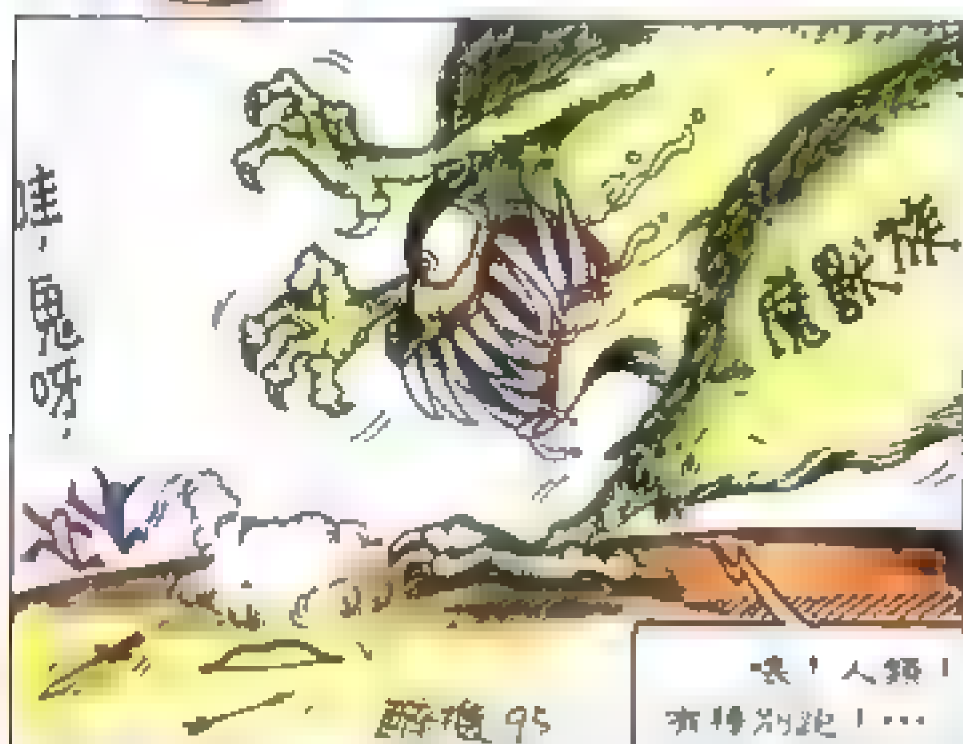


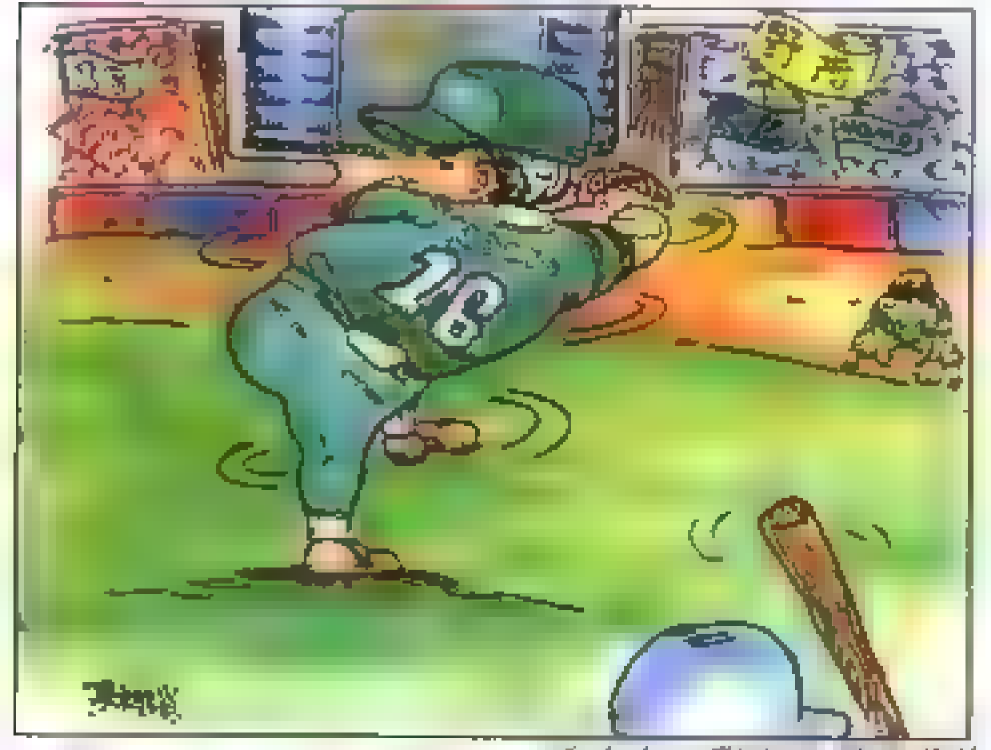


武將爭霸II中，各個角色均有華麗的招式，獨霸以霸，冲天名滿天下。不過招數過招時，可不能走火入魔，免得引火自焚，怎麼死的都不知道。



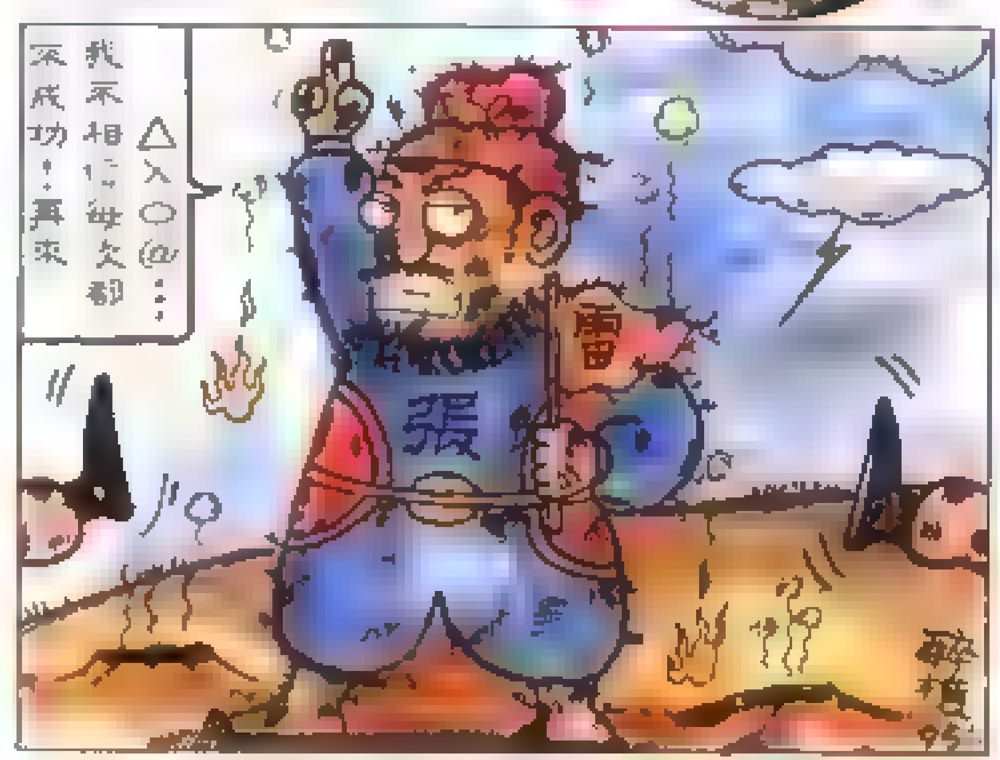






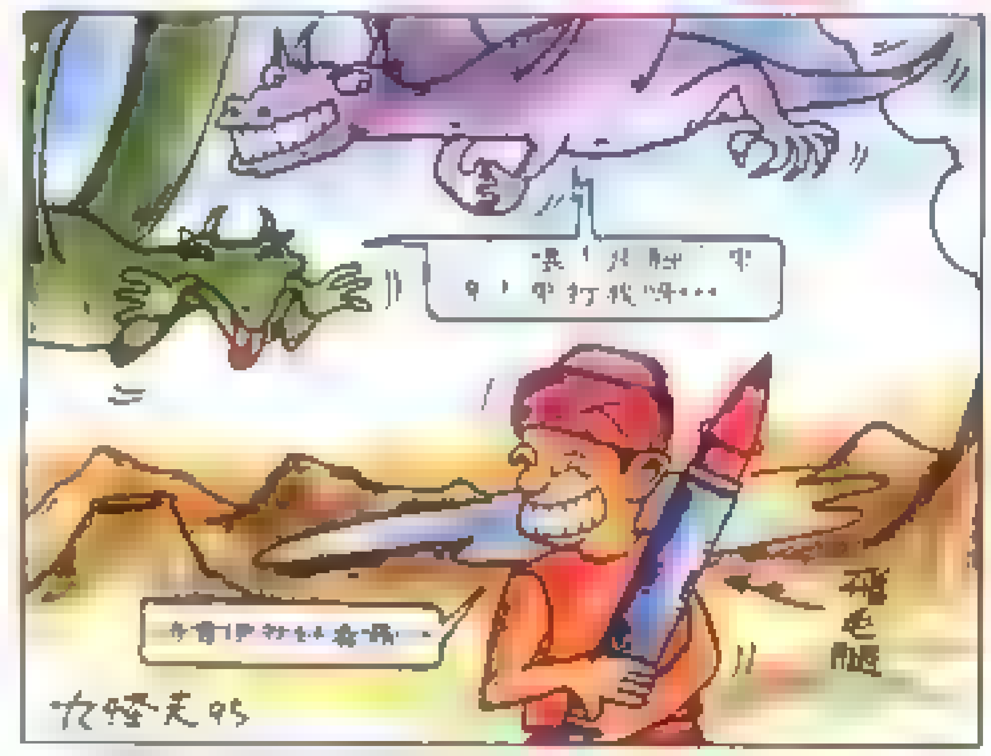




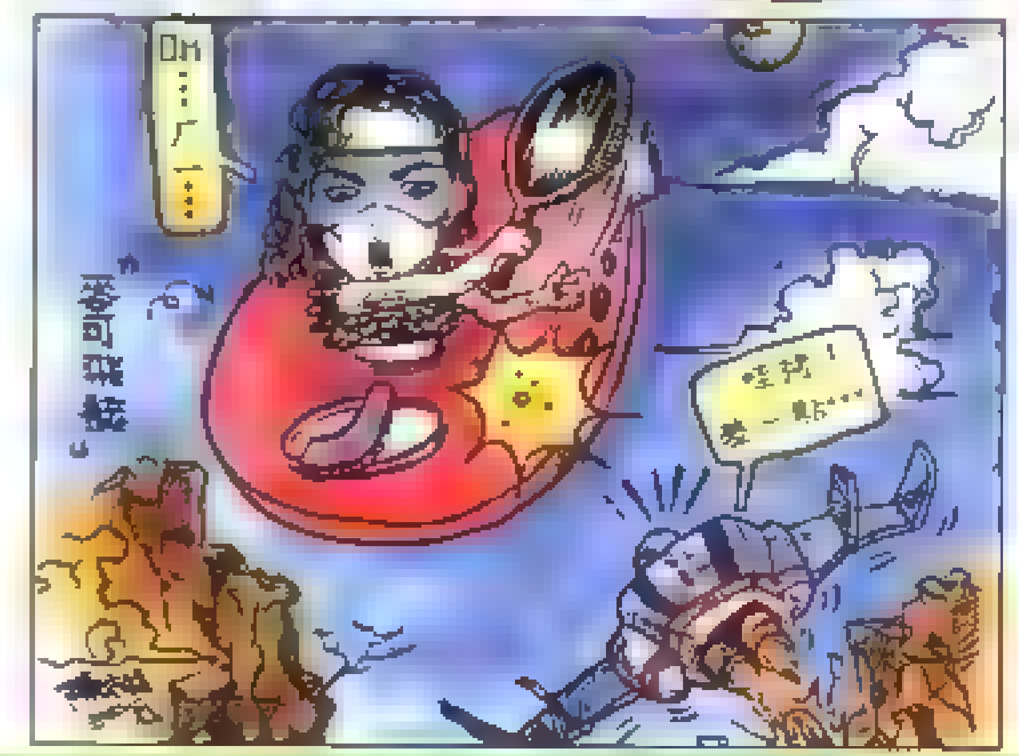




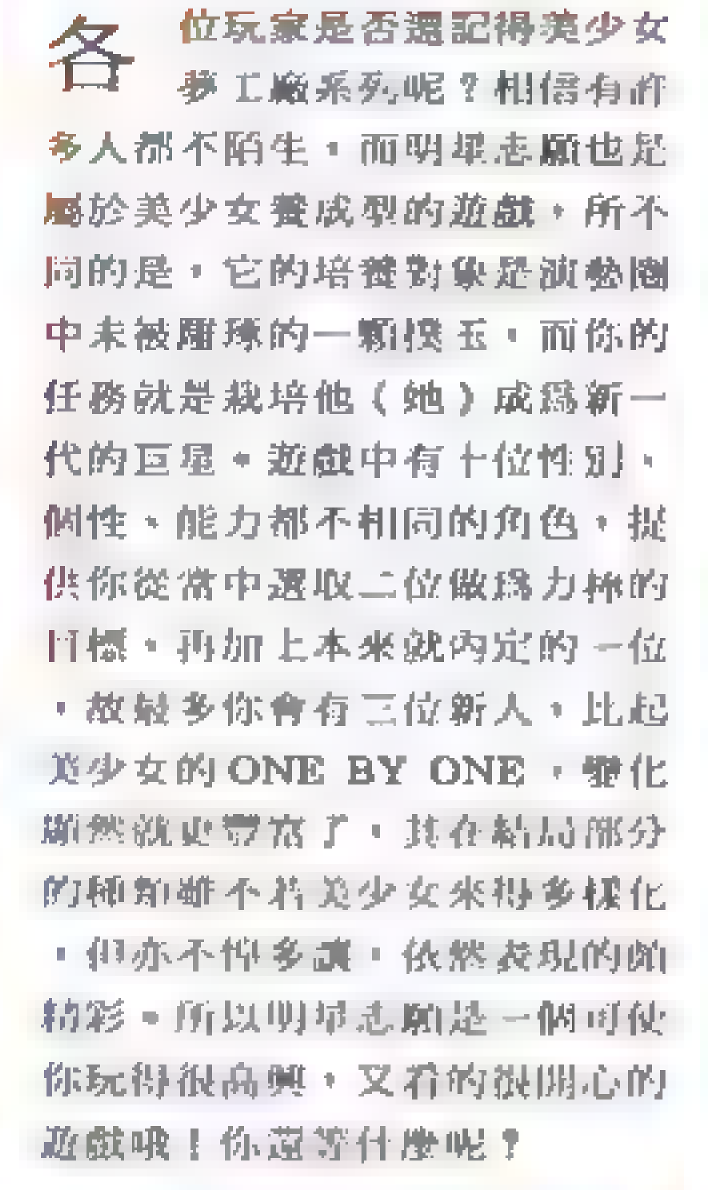
上式法術會比現代科技好用嗎？我不知道…



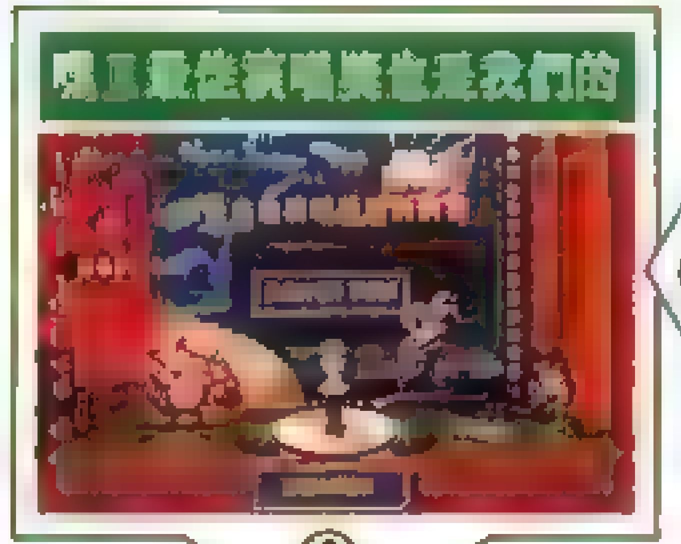








各位玩家是否還記得美少女夢工廠系列呢？相信有許多人都不陌生，而明星志願也是屬於美少女養成型的遊戲，所不同的是，它的培養對象是演藝圈中未被雕琢的一顆璞玉，而你的任務就是栽培他（她）成為新一代的巨星。遊戲中有十位性別、個性、能力都不相同的角色，提供你從當中選取二位做為力捧的目標，再加上本來就內定的一位，故最多你會有三位新人，比起美少女的ONE BY ONE，變化顯然就更豐富了，其在結局部分的種類雖不若美少女來得多樣化，但亦不惶多讓，依然表現的頗精彩。所以明星志願是一個可使你玩得很高興，又看的很開心的遊戲哦！你還等什麼呢？























魔法世紀2

●罐頭

繼一代之後，又推出續集，玩過之後，感覺上只有打打殺殺，沒啥內容，因為故事只有開頭介紹，情報卻需要戰勝後在城鎮才能聽到，而且少的可憐。同樣是大宇出的遊戲，內容及畫面反不如天使帝國或軒轅劍系列。

在戰場上，小弟從頭到尾，除了買武器及防具外，只有買恢復類的道具了，其它 大堆根本用不上；部隊只需要買龍族（簡直是無敵），就可從頭殺到尾了。

最後希望大宇再出續集時，能改善一些，因為滑鼠不易操控，畫面太醜了，敵人的 AI 也不高，全部只懂的圍毆我的黑龍 連大魔王也不例外。

假如天氣太熱，在家無聊的話，去買 套來當作小品打發時間吧！這套遊戲因為關卡多，所以很耐玩的。

1 實力這麼強，誰擋得住



2 飛龍 VS 大魔王



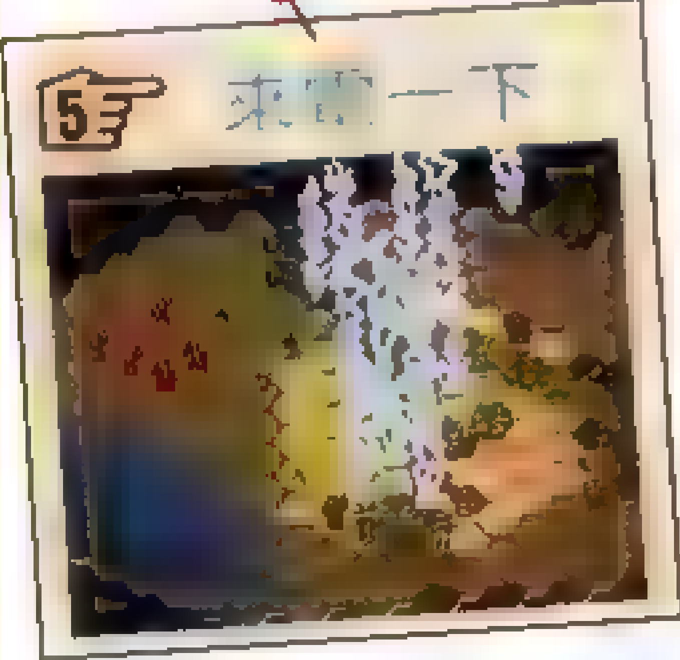
3 嚐嚐我的火獄魔法



4 炸得哇哇叫



5 來電一下



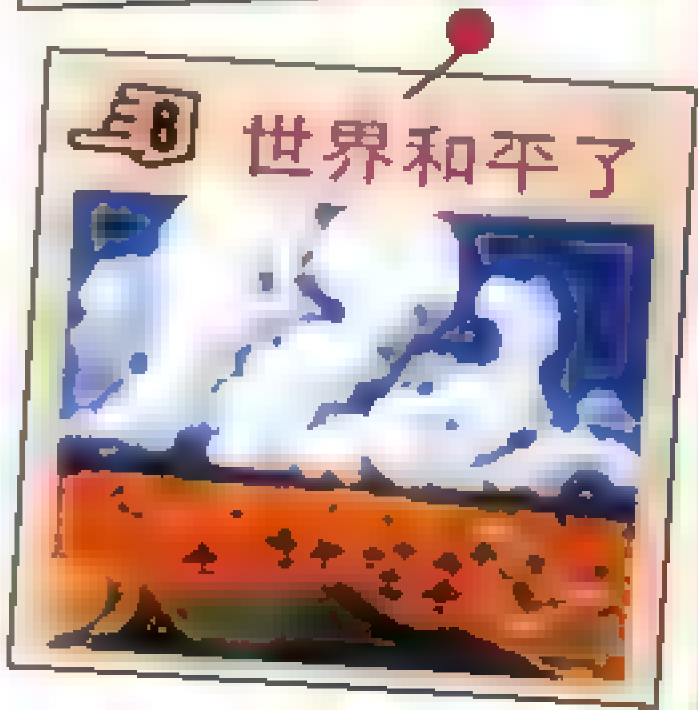
6 雖然塊頭大但不夠看



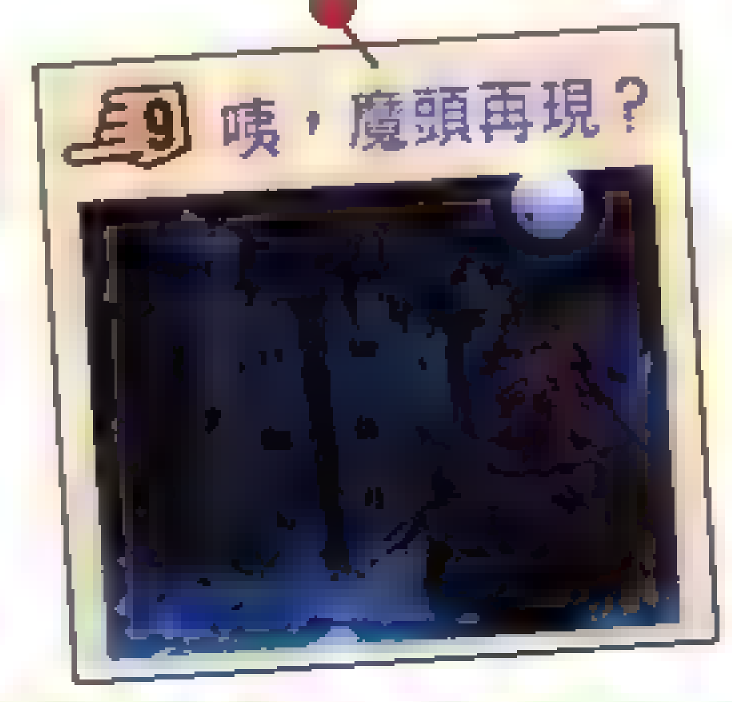
7 大獲全勝



8 世界和平了



9 咦，魔頭再現？



10 真的結束了嗎？



旅行者計畫 Part2・超級三片光碟大戲・PC與MAC同版・特惠價格限量提供・




魔界聖女傳
一套來自魔法國
Family Soft 授權代理


度的鉅作
天堂鳥資訊有限公司
TAN TON NERW INFORMATION CO. LTD.
886-2 9184877 FAX 886-2 9187334
中區服務中心 (04) 2201687/2206838
南區服務中心 (07) 2723344/2723347



英雄傳
2
神奇迷惑的RPG遊戲
DISCOVERY 授權代理
天堂鳥資訊有限公司



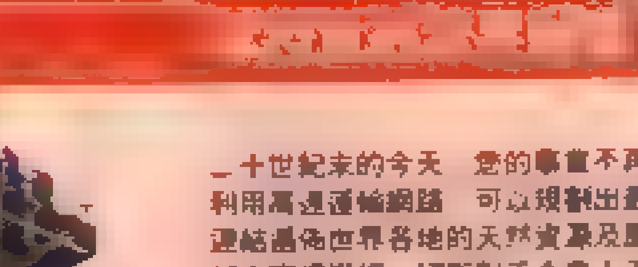
女性型人形機械人 多莉 被送進 了異次元世界。
藉由（同步通信機），在異次元世界中培養（多莉）的身心成長，找出回到原來世界的方法。
Foresight Dolly
發售
台北縣新店市民權路42巷59弄3號3樓


NO
18
未滿十八歲禁止購買
NO
NO
NO
NO
天堂鳥資訊有限公司
TAN TON NEAW INFORMATION CO. LTD


我們可不是只有美
本年度最
鷹揚資訊

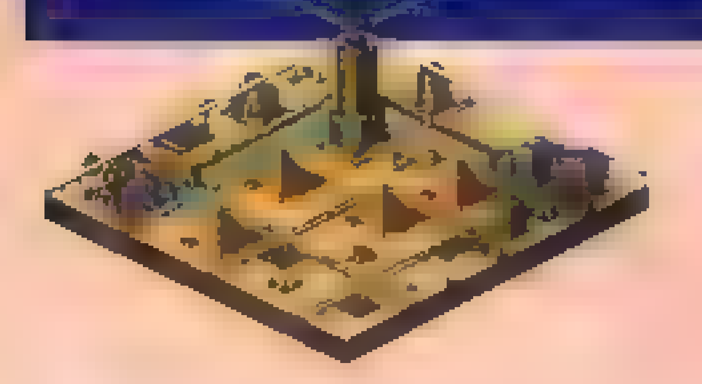

敬告所有戰士，
這場為爭取自由而展開的戰爭，我方正規軍已全面陷入了苦戰，國家存亡危在旦夕。為了逆轉情勢，我們需要一群勇敢的自願軍，駕駛新型機甲，深入敵方進行突擊行動。
來吧，孩子們！國家需要你！
戰區最高指揮官
終極任務
ULTIMATE MISSION


運鏢天下
保鏢
光譜資訊有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP.



二十世紀末的今天 您的事業不再侷限於一個特定的城市之內
利用高速運輸網路 可以規劃出最完善的貨物運輸系統
連結分佈世界各地的天然資源及廉價勞工
加上商場戰術，切斷對手企業上下游的運輸管道
建立屬於您的跨國權勢網

規劃生產製造流程



然而，單純的製造貨物已無法滿足您
三百種生產設備、兩百種零件、六十種成品
必須規劃出完整的商品製造流程
這是對您的全新考驗

世紀末商業革命

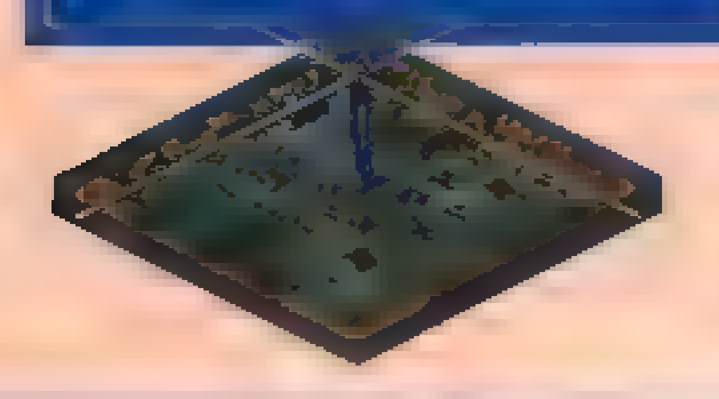
The Supreme Corporation



研發科技衝擊未來

更先進的科技永遠象徵著更高的優勢
具有世界影響力的企業家，定站在前瞻性的科技領導地位
不要忘記 以龐大的財力發展超越時代的製造技術
控制質與量，打壓產品價格 獨家壟斷國際市場

經營資本建設帝國



入您手中的 再不是長相類似 造型 成不變的建築物
雄偉的摩天大樓、豪華的公益建設 數百種完美的建築物盡收眼底
要投資哪個企業來培養進軍壟斷市場的財力
還是建設公共設施 以最大的人氣換取最佳的形象
您的決策 將是主宰這場商業革命成敗的關鍵



全方位即時策略遊戲
640*480*256色高西解析度
震撼刺激的 3D 對決
精緻華麗的戰爭場景
獨具個性的將領
豐富的人物對話
更加真實的策略
就等你來細細的品嘗

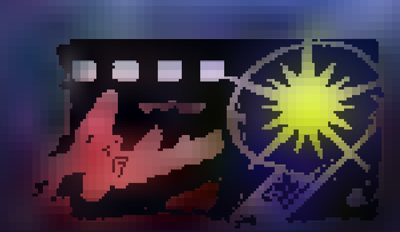

異星突擊
● 320X200、640X480 交替模式。
●玩家依自己作戰風格，挑選隊員。
●新穎的戰鬥操作介面以及震撼的視覺效果。
● RPG 地圖模式，場景科技感十足。
●故事情節精彩絕倫，結局出人意表。
新類型冒險遊戲

絕地

眾神之詛咒

一個畫家的冒險故事

熱賣中




日蝕
Eclipse
送次世代 32 位元
SEGA
SATURN
SEGA-SATURN
主機一台
(02)231-2679

超級玩家期待的超級遊戲終於出現了!!

屬於你的青春　就在這兒!

只有玩過同級生2!
才知道真正98遊戲的經典名作
只有玩過同級生2!
才能找回[illegible]青少年時代的遊戲

滿載了女孩子們的青春故事
使玩上手百次之後
仍能觸動你喜怒哀樂百般情感的遊戲
這就是同級生2!

限制級版

同級生2

操作介面人性化!!
內容更是精彩豐富!!

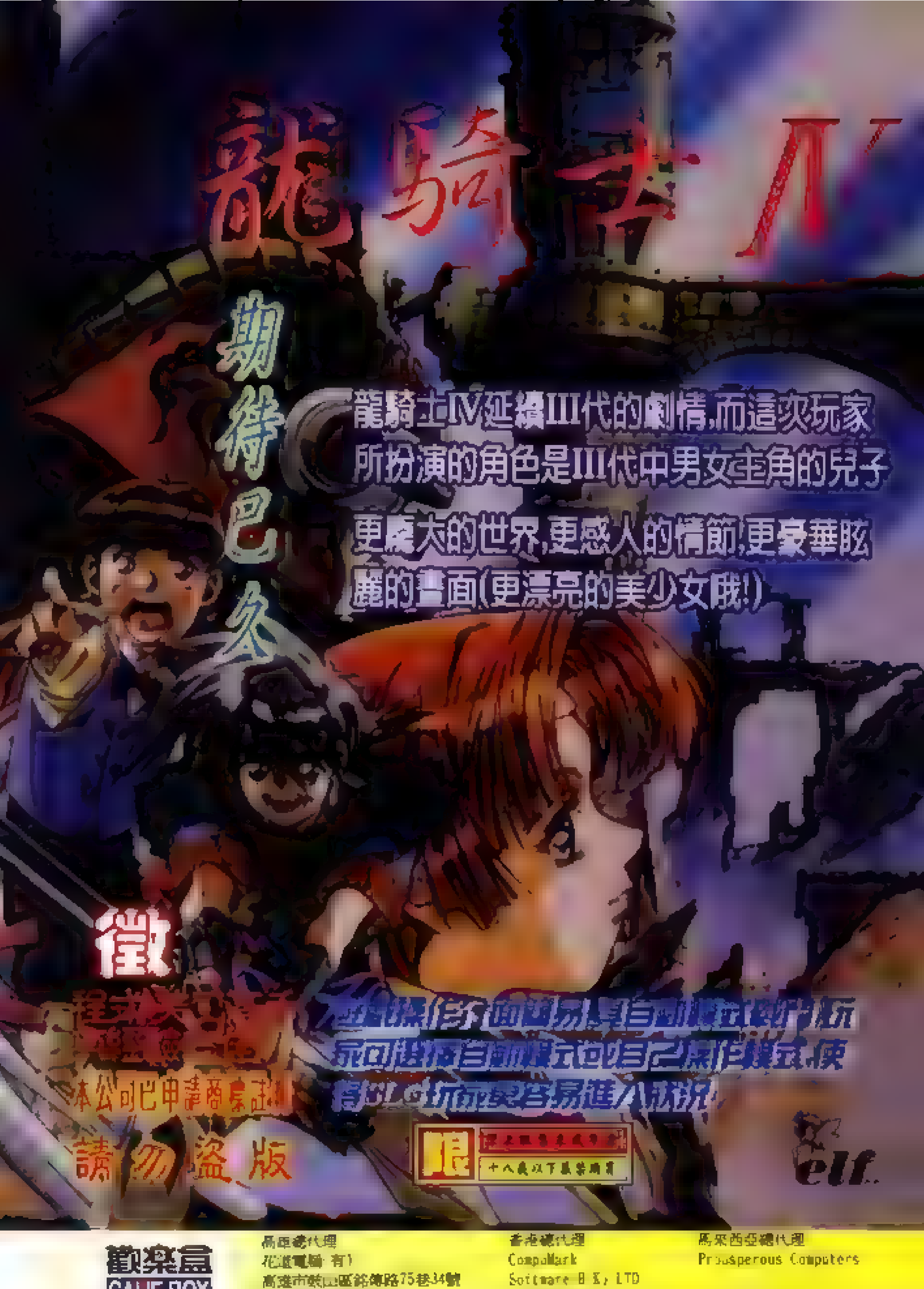
elf

徵 程式美工高手
有經驗者佳



17F,NO 345-1,CHUNG HO RD
YUNG HO,TAIPEI TAIWAN R O C
永和市中和路345-1號17樓
TEL (02)2316454
FAX (02)2316424

中部總代理
樂品資訊(有)
新竹市科學園路2 0號
TEL (035) 33 642
FAX (035)782-438



龍騎士IV
期待已久
龍騎士IV延續III代的劇情,而這次玩家所扮演的角色是III代中男女主角的兒子
更龐大的世界,更感人的情節,更豪華眩麗的畫面(更漂亮的美少女哦!)
徵
本公司已申請商標註冊
請勿盜版
限
十八歲以下嚴禁購買
elf




全程中文語音

榮獲國外最佳科技作品大賞

CD-ROM版

TAKE BACK
FLIGHT SIMULATOR

超級強檔!!



黃飛鴻
前所未見的武打招式
流暢的拳腳格鬥畫面
徵
程式.美工高手
有經驗者佳


誕生
Debut
好評
熱賣中
只要您發揮超級經紀
栽培三位嬌滴滴的美
讓她們獲得新人獎及
徵
程式.美工高手
有經驗者佳
歡樂盒
GAME BOX
TEL (0? ?3 6454
FAX (02 23 6424
桃竹苗總代理
TEL (035)733-642
FAX (035)782-438


INTERRUPT
機甲戰神
戰士之魂
勇者之血
正義的化身!!
天下無敵
Poe & City
歷險小精靈
戰
迅速突擊的風暴
精采絕倫的戰鬥


好遊戲值得等待！請拭目以待軟體世界本年度最大手筆
三國演義
貳
超低特惠價
請馬上行動





七個時代劇本：

斬黃巾英雄首立功　廢漢帝陳留為皇　陶恭祖三讓徐州
戰官渡本初敗績　[illegible]　關雲長放水渰七軍
[illegible]





登場文臣武將八百餘名：
三國時代風流人物、羅貫中筆下古人物，包括忠肝義膽的、忠厚仁慈的、足智多謀的……

全國的指令群，近五十種外交和軍事謀略：
主要指令有軍事、情報、內政、外交、人事等，指令下又細分為數小項，您可斟酌價值的下達命令，決定國家的前途及命運。





二十餘項個人屬性：
包括有武將、君主、太守之資料，依身份不同各有特殊的屬性值。

全國地理圖劃定有４７個城、２２個戰場：
作戰地圖地形分為城、關、草原、森林、沼澤、沙漠、高山、河川等，依歷史劇情之推演，將軍隊帶向著名的三國古戰場，參加戰役。在部隊行進中，可體會清晨、白晝、夜晚截然不同的作戰方式和晴雨霧雪之天氣影響。

盡在八門的作戰計劃：
有佈陣、攻擊、計謀等，最精彩的是計謀的施展，也是三國故事的精華部分。計謀包括水攻、火攻、妖術、空城計、詐死、激將及三十六計中之金蟬脫殼、調虎離山、聲東擊西等。

３Ｄ棋盤式戰鬥畫面：
當軍隊與敵軍發生戰鬥，即切入３Ｄ棋盤透視圖畫面。遊戲之兵制仿軍團制，每個軍團有主將、先鋒、中鋒、後衛、軍師（參謀）等五名武將，而陣法是由九個單位組成，一名武將率領三個單位。陣法有八陣圖、長蛇捲地陣、混元一氣陣、八門金鎖陣等極精巧之陣法。

您就是新的君主：
玩家可以登錄自己的名字成為新君主或新武將加入三國時代，新君主登場時是可憐的流亡身分，可以依附別的君主，或是佔領他國的土地成空白都。遊戲以國語語音發音，您可更接近歷史。



PHILIPS





PHILIPS 最新產品 PCA20
三合一影視精靈卡，是集電視卡、影像捕捉卡、MPEG 卡三種功能於一身，是動畫媒體的領導者，真正帶您進入影音聲光的新世界。

◎[illegible]。
◎[illegible] CD-ROM [illegible]。
◎可隨意調整視窗大小，包含 16:9，全螢幕等各種內設或自設尺寸。
◎[illegible]。
◎內含頻道選台器，可接收 181 個頻道，並可收看有線電視。
◎內含 TV BIOS，可快速切換電視、DOS。
◎DOS 下電視可由遙控器或鍵盤控制。
◎具有畫面暫停與遙控捕捉影像之特色。
◎1600 [illegible] 800*600 [illegible]。
◎WINDOWS 下之視訊、影像擷取，不須透過 Feature Connector。
◎含 AV 訊號及 S 端子介面，可外接 LD、攝影機、V8 等。
◎可收看影音光碟(MPEG)。
◎耳機孔可輸出立體聲。

備份/外接

全世界最小的隨身碟

●1.8"HDD(PCMCIA)

40 MB	$2,900
155 MB	$7,900
131 MB	$9,900
170 MB	$13,900
260 MB	$17,900
340 MB	$19,900

1.8" CASE $3,900

2.5" CASE $2,500

3.5" CASE $2,900

《郵撥帳號：18467204》
●歡迎信用卡付款●

（光華展示中心）元富電腦(02)396-5781●殷客達資訊世界(02)717-7105

區域聯營代理商●技術支援&現貨供應

台北滙豐(02)5533800　桃園燕訊(03)3672563　嘉義志開(05)2791611
台北力勁(02)5679922　台中晴大(04)3817245　高雄尚聯(07)3231592



台北市重慶北路二段188號8樓


您有滿腔的熱力無處散發嗎？
您自認為是天才灌籃高手而無人賞識嗎？
台北、台中、高雄
詳細比賽說明敬請隨時注意各雜誌公告，以免向隅，造成終身遺憾哦！
九種灌籃姿勢
動作流暢
超級
灌籃大賽
Softworld
BULLS
智冠
軟體世界
SOFT WORLD
智冠科技有限公司

閏八月的預言真的會實現嗎？台海假想戰提前引爆！

超級大戰略

閏八月

台海大對決

1995年台灣李登輝總統訪美，中共阻撓失敗，於是不斷地發佈試射飛彈的消息，以一系列的軍事演習恫嚇，企圖擾亂台灣民心，達到干涉台灣政治的目地，台海兩岸關係緊繃，劍拔弩張的情勢一觸即發—

假設有一天，中共真的藉演習之名突襲台灣，你將如何自處？豎起投降？拾著包袱遠離戰場！還是勇敢地投筆從戎保衛國家？在有所行動前，先玩玩本遊戲，你一一會有意想不到的收穫！

在此台灣人心惶惶的時刻，此軟體將提供給全國同胞一些軍事常識，包括敵我武器的性能比較，及戰略戰術的模擬運用，讓我們更能莊敬自強，處變不驚，達到知己知彼克敵制勝的契機！

- 有決定台灣前途的閏八月台海衝突、台灣獨立戰、南海爭霸戰、釣魚台衝突，還有現今可能爆發的戰役——突破 38 度線、第二次韓戰、末日戰役等十五場世界戰役由您來監軍指揮！
- 中華民國陸海空三軍首度登場，經國號、勇虎式、天弓飛彈等，與中共的蘇愷 27 、殲八、 T80戰車、洲際導彈等精良武器大對決！
- 首創前所未有的核子武器系統，從設定電腦到發射飛彈一應俱全。
- 登場兵種超過 200種以上，從 F-4 到 F-22，從 M48到M1A等，讓您充份享受現代戰爭的樂趣。
- 除了英、美、法、德等西方強權國家外，亦加入中華民國、韓國、日本、中國等亞洲軍事強國。
- 強化各參戰國間的外交同盟及情報關係，您不僅可以和盟軍商討戰事事宜，還可透過情報系統監督敵軍動情作戰。
- 遊戲全程均配錄數位化音效，從行進間的戰車履帶聲到開火時的隆隆炮響等，絕對讓您有耳目一新的感覺。



軟體世界 智冠科技 製作發行 SOFTWORLD